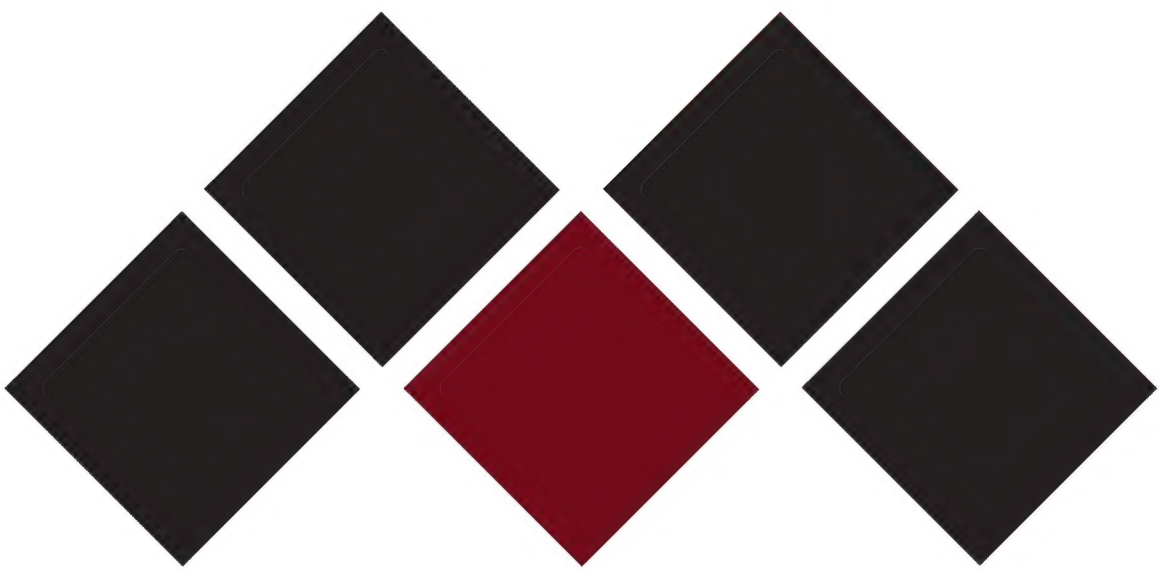
CuCo

Cuadernos de cómic



10

CuCo
CUADERNOS DE CÓMIC

Consejo editorial

Director Octavio Beares
Editor Gerardo Vilches

Equipo Técnico

Diseño web ENREDE
Maquetación & Diseño José Martínez Zárate
Corrección Gerardo Vilches

Comite científico

María Abellán – Universidad de Murcia
Antonio Altarriba - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Roberto Bartual - Universidad de Valladolid
Irene Costa - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Raquel Crisóstomo - Universitat Pompeu Fabra
Amadeo Gandolfo - Universidad de Buenos Aires-CONICET
Gino Frezza - Università degli Studi di Salerno
Óscar Gual Boronat - Universitat de València (Estudi General)
Elisa G. McCausland - Universidad Complutense de Madrid
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) - Universidad de Málaga
Iván Pintor Iranzo - Universidad Pompeu Fabra
Álvaro M. Pons Moreno - Universitat de València (Estudi General)
Ivan Rodrigues Martin - Universidade Federal de São Paulo
Francisco Saez de Adana - Universidad de Alcalá / Instituto Franklin
Pablo Turnes - Universidad de Buenos Aires-CONICET
Rubén Varillas - Universidad de Salamanca

www.cuadernosdecomic.com

CuCo, Cuadernos de cómic se halla indexada en las siguientes bases de datos: Latindex (32 de 34 criterios cumplidos) y ERIHPLUS.

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos.

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.
Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Con este número, alcanzamos las diez entregas de *CuCo, Cuadernos de cómic*. Ha pasado mucho tiempo desde que iniciáramos este proyecto en 2013. En estos casi cinco años, no hemos parado de trabajar en esta revista para mejorar, poco a poco, tanto sus contenidos como su presentación. Así como su difusión y su posición en el ámbito académico: en el último año, ha sido incluida en el índice ERIHPLUS, uno de los más relevantes en el campo de las ciencias sociales. Poco a poco, vamos consiguiendo no solo que *CuCo* sea cada vez más conocida, sino también que reciba más textos para su evaluación, tanto desde el ámbito español como del latinoamericano.

Este décimo número es buena muestra de ello: los textos que se incluyen en las secciones de CuCoEstudio y CuCoEnsayo son obra de autores y autoras de tres nacionalidades diferentes. Por añadidura, los temas tratados también ofrecen una amplia variedad: de clásicos europeos como Bourgeon o Ralf König a nuevas voces como la de Rachel Deville; del manga de ciencia ficción al humor gráfico argentino de Fontanarrosa. El número se completa con una entrevista extensa con la dibujante española Ana Galvañ, que fue la autora de la serigrafía de nuestro segundo *crowdfunding*, y con la habitual sección de CuCoCrítica, en la que no dejamos de incorporar nuevas firmas para favorecer su pluralidad.

Esperemos que disfrutéis de estos contenidos. Mientras, seguimos trabajando en el siguiente *CuCo, Cuadernos de cómic*.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoEstudio

Representación cultural de la disidencia sexual en el cómic: los «hombres deseados» de Ralf König en Der bewegte Mann. Facundo Nazareno Saxe 7

Encontrando el lugar. Identidad geográfica en los cómics de Roberto Fontanarrosa. Patricia Ayala García 28

Plasticidad onírica en los cómics autobiográficos de Rachel Deville. Adela Cortijo Talavera 46

El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa. Juan Luis Lorenzo Otero 65

CuCoEnsayo

La violación sexual a través del análisis de tres casos en Los pasajeros del viento. Argelio García 84

CuCoEntrevista

Entrevista a Ana Galvañ 112

CuCoCrítica

¡Universo! David Rodríguez Mosteiro 137

American Splendor. Los cómics de Bob y Harv. Isabel Guerrero 140

The Promised Neverland. Álvaro Arbonés 143

Encuentros cercanos. Roberto Bartual 145

Sonámbulo y otras historias. Óscar Gual 148

Fearless Colors. Octavio Beares 151

Gauss, el príncipe de los matemáticos. Blanca Mayor Serrano 155

La legislación sobre historieta en España (desde sus orígenes hasta la actualidad). Carlos Javier Eguren Hernández 159

CuCoEstudio

Representación cultural de la disidencia sexual en el cómic: los «hombres deseados» de Ralf König en *Der bewegte Mann*

Cultural representation of sexual dissent in comics: the «desired men» of Ralf König in Der bewegte Mann

Facundo Nazareno Saxe

Instituto de Investigaciones en Humanidades y Ciencias Sociales
(FaHCE-UNLP-CONICET)

Facundo Nazareno Saxe es doctor en Letras por la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Profesor adjunto de Literatura alemana. Investigador del CONICET (Consejo Nacional de Investiaciones Cíentificas y Técnicas). Ha dictado seminarios de grado y posgrado sobre disidencia de sexo-género y teoría *queer* en la UNLP y otras universidades. Su área de especialidad aborda la representación de las sexualidades disidentes en textos culturales desde una perspectiva comparada.

Fecha de recepción: 4 de marzo de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 30 de mayo de 2018

Resumen

En este artículo se abordará la representación de la sexualidad disidente en una de las obras inaugurales de Ralf König, el ciclo *Der bewegte Mann*, constituido por dos partes publicadas en los años ochenta y que nos permiten apreciar la emergencia del autor en el mercado editorial alemán, así como sus operaciones de resistencia ante los intentos de normalización y represión por parte de la heteronormatividad.

Palabras clave: *Der bewegte Mann*, disidencia, años ochenta, Ralf König, sexualidad.

Abstract

In this article, the representation of sexual dissent in German author Ralf König will be adressed. The work analize the cycle *Der bewegte Mann*, consisting of two parts published in the eighties and that allows us to appreciate the emergence of the author in the german publishing, as well as its operations of resistance to the attempts of normalization and repression by heteronormativity.

Keywords: *Der bewegte Mann*, dissent, eighties, Ralf König, sexuality.

Cita bibliográfica

Saxe, F. N. «Representación cultural de la disidencia sexual en el cómic: los "hombres deseados" de Ralf König en *Der bewegte Mann*», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 10 (2018), pp. 7-27.

Introducción

Este artículo analiza el ciclo de historietas *Der bewegte Mann* de Ralf König, compuesto por dos partes publicadas en 1987 y 1988 respectivamente. Me interesa abordar en estas obras la representación ficcional de la disidencia sexual, así como la heteronormatividad, el sexo/género y los mecanismos de opresión del régimen farmacopornográfico,[1] entre otras cuestiones. El trabajo será realizado desde una perspectiva *queer* que focaliza en la representación de la disidencia sexual y la construcción de las prácticas sexuales no normativas. Con la idea de perspectiva *queer* me refiero a una metodología de análisis cultural vinculada a categorías como *queer*, *queerness* y *queer theory*, que no resultan sencillas de definir. Me interesa pensar en algunas de las posibilidades que sugiere Alexander Doty:[2] *queer* como sinónimo de gay-lésbico o bisexual; *queer* como término paraguas de lo LGBTIQ;[3] *queer* para lo que queda al margen de lo gay-lésbico normalizado; *queer* para pensar algo no heterosexual; *queer* para describir expresiones no normativas; *queer* para las sexualidades disidentes; *queer* como subversión a lo heterosexual y lo gay «normal»; *queer* y *queerness* para pensar algo que está fuera del género establecido y las categorías de sexualidad habituales; entre otras posibilidades. *Queer* puede ser pensado como un término complejo, político y teórico, como una categoría de acción política que no se deja definir. En un punto, tanto la categoría *queer* como la teoría *queer* no tienen definiciones unívocas ni las necesitan (incluso se podría pensar que el potencial está en la falta de definición cerrada), *queer* se define en una no definición (y no una simple «indefinición»), un significado cambiante y circunstancial, lo que despierta sus posibilidades y sirve para pensar lo *queer* como una herramienta propia de un contexto y un momento histórico que tiene potencial para seguir pensando las sexualidades de formas amplias y diversas. En ese sentido, como señala Ceballos Muñoz,[4] *queer* se vuelve una categoría teórica en constante movimiento, que pone en juicio las ca-

[1] La idea de «régimen farmacopornográfico» es desarrollada por Preciado en *Testo Yonqui* (2008) como un concepto determinante de su pensamiento filosófico. La invención de la categoría de género constituye el índice de emergencia del nuevo régimen farmacopornográfico de la sexualidad. El régimen farmacopornográfico es un régimen de producción al que están sometidas todas las formas de sexualidad y de producción de placer. El régimen biopolítico heterosexual es el que se conforma a finales del siglo XIX y a través de un sistema científico de clasificación de los cuerpos marca binarismos anatómicos, de género o de roles sociales o sexuales; cualquier desviación se vuelve patología. Preciado, P. B. *Testo yonqui.* Madrid, Espasa, 2008, p. 93.

[2] Doty, A. *Flaming Classics. Queering the Film Canon*. Nueva York, Routledge, 2000, pp. 6-7.

[3] La sigla corresponde a lésbico-gay-bisexual-trans-travesti-transgénero-interesexual-*queer*.

[4] Ceballos Muñoz, A. «Teoría rarita», en Córdoba, D., Sáez, J. y Vidarte, P. (eds.) *Teoría Queer. Políticas Bolleras, Maricas, Trans, Mestizas.* Barcelona, Egales, 2005, p. 173.

tegorías convencionales de la identidad sexual, las oposiciones y binarismos que sustentan el sistema heterosexual y la norma LGBTIQ. En lo *queer* la identidad deja de ser algo fijo, coherente y natural, abriendo el panorama de posibilidades sexuales que desafían la distinción entre normal/anormal, homo/hetero, masculinidad/feminidad, etc. La teoría *queer* desafía las categorías que construyen la normalidad sexual y se aleja de los *Gay and Lesbian Studies* al no querer construir un tipo de sexualidad nueva o esencial y que no asume una materialidad específica.

Este artículo pretende tomar el caso abordado como ejemplo para pensar la totalidad de la obra del autor alemán, así como su trayectoria cultural en lo que se puede denominar la primera etapa de su proyecto creador. En primer lugar, nos detendremos en el contexto histórico, la recepción crítica y el recorrido editorial de König así como los vínculos de las historietas mencionadas con el resto de la obra. En segundo lugar, abordaré la primera parte del ciclo, teniendo en cuenta las cuestiones específicas de *Der bewegte Mann* vinculadas a la inserción de König en el campo editorial alemán. En tercer lugar, trabajaré específicamente la segunda parte del ciclo, analizando de forma textual la expresión de la disidencia sexual y los mecanismos de disciplinamiento del sexo-género y la representación de la heteronormatividad, entre otras cuestiones. El trabajo realizado nos permite pensar estas obras, inaugurales en la carrera creativa de König, como textos que evidencian líneas de trabajo que el autor continúa desarrollando hasta sus historietas más recientes.

Ralf König: historieta alemana y recepción crítica

Ralf König es el autor de cómics más famoso y exitoso de la historia de Alemania, con una obra que juega con el humor, la ironía y el doble sentido como herramientas para combatir los prejuicios (externos e internos) de la comunidad LGBTIQ alemana. Respecto a la historieta en el contexto alemán, siguiendo a Knigge,[5] Alemania no es como Bélgica, Francia, España, Italia o, incluso, Gran Bretaña que tienen una importante tradición de historieta. El desarrollo sistemático se dio luego de la Segunda Guerra Mundial. Con la división de Alemania, la historieta evolucionó de forma diferente en cada sector. En Alemania Occidental hubo una influencia muy marcada del espacio franco-belga y Estados Unidos, que dominaron rápido el mercado. En la Alemania del Este, la historieta se inscribió en la tradición de una educación socialista. La revista *Mosaik*, con casi un millón de ejemplares, fue en la RDA (República Democrática Alemana) el órgano central de una cultura de la historieta para la juventud. El origen de la historieta en Alemania está ligado al nombre de Wilhelm Busch (1832-1908), que es considerado la gran figura fundadora en Alemania. En los cincuenta la historieta sufrió la censura, fue tomada como literatura baja, «para analfabetos», «veneno anti-literario» y «anti-pedagógico».[6] Esta censura, similar a lo que ocurría en los cincuenta en Estados Unidos, generó una «ley de difusión sobre escritos que son amenaza

[5] Knigge, A. C. «Made in Germany. Notes sur l'histoire de la bande dessinée en Allemagne», en *Germanica,* n.º 47 (2010), pp. 1-10. Disponible en http://germanica.revues.org/1082

[6] *Ibid.*, p. 4.

para la juventud», que provocó una autocensura en los editores de historieta alemanes.[7] Con la revolución estudiantil de 1968 y la emergencia de una nueva concepción de la vida, más anarquista, la generación «joven y rebelde» descubre la historieta *underground*, proveniente de Estados Unidos. A fines de los setenta y principio de los ochenta también surgieron revistas de historieta alternativas como *Zomix* y *Hinz & Kunz*, que se convirtieron en un campo de experimentación para la nueva generación. Con la presencia de historietas anarquistas, feministas e humorísticas de creadores influenciados por la historieta *underground* norteamericana se desarrolló el comic alemán en los ochenta, que logró una llegada importante al público *mainstream.* En ese marco se puede situar el surgimiento de un nombre como Ralf König.

En cuanto a las influencias provenientes del mundo de la historieta en la obra de König, son múltiples y diversas. La crítica y el propio König han remarcado el aporte de la francesa Claire Bretécher[8] principalmente porque se constata cierta coincidencia en los estilos. Elmar Klages[9] señala a König como un discípulo directo de la obra de Crumb, que es considerado el nombre mayor del cómic *underground* norteamericano y uno de los introductores de la idea de cómic para adultos. Hay que tener en cuenta que el cómic *underground* surge como una más de las rebeliones sociales de fines de los años sesenta y que König ha manifestado su fascinación por Crumb, Druillet, Corben y Moebius. También se constatan influencias de autores como Charles Schultz y René Goscinny, que son considerados precursores de los cómics «intelectuales»; además, Klages nos indica la influencia de autores como Art Spiegelman y Roberta Gregory. Los nombres extranjeros en esta lista de influencias no son casualidad, ya que Alemania no tuvo una cultura de historietas tan marcada como Francia o Estados Unidos.[10] Según Paul Malone,[11] la introducción de la historieta extranjera en Alemania marcó a autores como König. Con la difusión de creadores como Crumb se inspiró a la primera generación importante de autores de historieta originales de Alemania.

También hay que remarcar el interés de König por relacionarse con otros autores alemanes. Ha realizado historietas en colaboración con autores como Walter Moers y ha participado

[7] Algo similar a lo que ocurre en Estados Unidos como consecuencia de la publicación de *Seduction of the innocent* (1954, Wertham).

[8] Klages, E. «Elmar Klages über Ralf König», en Bartholomae, J. (comp.). *Mal mir mal nen Schwulen. Das Buch zu Ralf König.* Hamburgo, MännerschwarmSkript. 1996, p. 60.

[9] *Ibid.*, p. 85.

[10] Alemania no tuvo una cultura de historietas demasiado popular y comparable a la de Francia o Estados Unidos. La posguerra convenció a los padres alemanes y a las autoridades de que los comics fomentaban la ignorancia y la brutalidad así como el comportamiento patológico. Esta crítica terminó en la ley contra la «Gesetz über di Verbreitung jugendefährdender Schriften» de 1953. Bartholomae, J. «Konrad und Paul verführen die Nation», en Bartholomae, J. (Hg.). *Mal mir mal nen Schwulen. Das Buch zu Ralf König.* Hamburgo, MännerschwarmSkript, 1996, pp. 4-10.

[11] Malone, P. M. «From Blockbuster to Flop? The apparent failure (or possible transcendence) of Ralf König's Queer Comics Aesthetic in *Maybe... maybe not* and *Killer Condom*», en Gordon, I., Iancovich, M., y MCallister, M. P. (eds.). *Films and comic books.* Jackson, University Press of Mississippi, 2007, pp. 228-230.

en volúmenes colectivos como *Wilhelm Busch und die Folgen* (2007).[12] Moers y König junto con Brösel (Rötger Feldmann), creador de Werner, son los tres nombres más importantes de la historieta alemana a mediados de los años ochenta. König en sus treinta años como creador de cómic no ha ignorado el campo editorial y cultural de la historieta europea. No solo por su trabajo con editoriales vinculadas directamente a la historieta, sino también por su participación sistemática en revistas de cómic de importancia para la industria de historietas europea, como las colaboraciones con *Comixene*, *U-comix* o *Fluide glacial*.[13] Más allá de la historieta, König ha manifestado que el cine y la literatura así como otros textos culturales como la serie de animación *South Park* han sido influencias de importancia en su obra.

En cuanto a la recepción crítica de la obra de König, existen muy pocas intervenciones. Entre ellas destacan un artículo de James W. Jones y los enfoques de Paul M. Malone, Katharina Richmond y Hélène Boursicaut.[14] El artículo de James Jones, «Cartoons and AIDS: Safer Sex, HIV, and AIDS in Ralf König's Comics», describe la tematización del VIH-Sida en algunas obras de los ochenta y noventa, los trabajos de Malone y Richmond analizan puntualmente el vínculo entre historieta y versión cinematográfica, y el análisis de Boursicaut se aboca a *Wie die Karnickel* (2003). Más allá de estas intervenciones, no existe un trabajo global y sistemático sobre el conjunto de las historietas de König. El mayor aporte crítico a la fecha es el libro *Mal mir mal nen Schwulen* (1996), un compendio crítico-biográfico con entrevistas, opiniones y críticas sobre la figura de Ralf König. Aunque se trata más de un volumen de divulgación que un trabajo crítico de investigación, resulta un volumen invalorable debido a la ausencia de enfoques críticos sistemáticos. También resultan de mucho valor las ediciones críticas especiales realizadas para exposiciones de material de König,[15] de las que destacan *Sahnesteif. Die Krönung von Ralf König* (1996) y *Der Eros der Nasen. Comics von Ralf König* (2009), ambas con textos críticos, entrevistas y material inédito.

---

[12] Un volumen colectivo en homenaje al 175.º aniversario del nacimiento de Wilhelm Busch, considerado el «padre» de la historieta alemana, que contó, además de Ralf König, con la participación de Laska, Ulf S. Graupner, Volker Reiche, DuO, Flix, Martin tom Dieck, Ulf K. & Martin Baltscheit y Anike Hage.

[13] König ha colaborado en diversas ocasiones con publicaciones especializadas del medio del cómic, cito algunos ejemplos: en *U-comix*, n.º 176/177 y n.º 180/181, con motivo de las reediciones de *Kondom des Grauens* ante el estreno de la adaptación cinematográfica; en *Comixene*, n.º 97 (octubre de 2006), con un número especial «25 Jahre Knollennassen-Ralf König»; en *Wieselflink*, n.º 2 (2003), en la presentación de un autor novel con la sección «Ralf König empfiehl: Oliver Ferreira»; en *Tentakel* n.º 4 (2002) con la historieta «Der heilige Sebastian»; en *Trau keinem über 30!* (1998) con la historieta «Veteranen»; en *Comix & Beer* n.º 2 (2009); en la revista *Comix* participa de forma continuada desde el año 2010, con historietas como «Stardust Memories» y la serie «Schutzengel GmbH», entre muchas otras.

[14] Cf. Jones, J. W. «Cartoons and Aids, Safer Sex, HIV, and AIDS in Ralf König's Comics», 2013; Malone, P. M. «From Blockbuster to Flop? The apparent failure (or possible transcendence) of Ralf König's Queer Comics Aesthetic in *Maybe... maybe not* and *Killer Condom*», 2007; Richmond, K. «Männlichkeiten in *Der Bewegte Mann*», 2012; Boursicaut, H. «Splendeurs et misères de quelques homos, hétéros et autres animaux: *Comme des lapins* de Ralf König ou la comédie de moeurs façon BD», 2010.

[15] Exposiciones sobre König: Galería Janssen, Berlín, 1988; *Sahnesteif. Die Krönung von Ralf König*, 1996; *Der Eros der Nasen – Comics von Ralf König*, Ludwig Galerie Schloss Oberhausen, 2009/2010; *Ich komm mir vor wie 'ne Witzfigur! - 50 Jahre Ralf König*, Schwules Museum, Berlín, 2010; *Ralf König. Gottes Werk und Königs Beitrag*, Cartoonmuseum Basel, 2011; Elftausend Jungfrauen. *Ralf König: Das Ursula-Projekt*, Kölnischen Stadtmuseum, 2012/2013.

Según datos brindados por su página web, la obra de König ha sido traducida a trece lenguas y ha vendido cerca de siete millones de ejemplares, lo que lo convierte en el autor más vendido de cómic en la historia de Alemania. Con una gran influencia en el resto de Europa, se destaca su difusión en Francia y España, países que visita habitualmente por salones y congresos de cómics. König nace el 8 de agosto de 1960 en Soest, Westfalia. Según su biografía «oficial» (publicada en su web)[16] sale del armario en el año 1979. La presencia de la liberación gay-lésbica alemana resulta determinante para su *coming-out*. A partir de los *SchwulComix* comienza a tener cierta notoriedad en el submundo gay alemán. En 1987, König publica tres obras: *Kondom des Grauens, Der bewegte Mann*[17] (la primera parte del ciclo de historietas que abordaré en el análisis) y *Lysistrata*. La primera historieta se trata de una parodia policial con recursos y esterotipos del cine negro y la ciencia ficción; la segunda será objeto de análisis en este artículo; y la tercera se trata de una adaptación en formato de novela gráfica de la comedia de Aristófanes del mismo nombre.

Der bewegte Mann y *Lysistrata* fueron publicadas por Rowohlt, una de las casas editoriales más importantes de Alemania, y el éxito de la primera convirtió a König en un autor referente de la historieta alemana de los años ochenta. Como señala Elmar Klages, la obra de König a partir de 1987 se configura en tres grandes líneas editoriales de acuerdo al público lector: comunidad gay, público *mainstream* y público lector de historietas. Aunque esta división se empieza a modificar a medida que König logra mayor independencia de las presiones editoriales hacia mediados de los años noventa con obras como *Jago* (1998). De los ochenta a los noventa, la obra de König se diversifica temáticamente, con trabajos vinculados a la vida cotidiana de la comunidad gay, el humor autoficcional y reescrituras de clásicos literarios, entre otros temas. En los noventa una serie de escándalos vinculados a intentos de censura por parte del gobierno bávaro dieron atención mediática a la obra de König, que junto al éxito de la adaptación cinematográfica de *Der bewegte Mann* (1994, dir. Sönke Wortmann), lo catapultaron como uno de los mayores íconos de la comunidad gay alemana.

El ciclo *Der bewegte Mann*: publicación y contexto histórico

Con la historieta *Der bewegte Mann* König trasciende las fronteras del mercado gay y el mercado de cómic, ya que también llega a un público que habitualmente no consumía historietas. Después de la finalización de sus estudios de arte en 1986, König había mantenido el proyecto de llegar a un grupo de lectores mayor al que estaba llegando durante el período 1981-1986.[18] Como señala Malone,[19] gracias a la circulación de su trabajo en la comunidad gay y con la creciente aceptación de la homosexualidad en la escena *underground* alemana

[16] http://www.ralfkoenig.de

[17] Traducido al español en la edición de La Cúpula como *El hombre más deseado*.

[18] Recordemos que por lo menos desde 1981 König busca acceder a editoriales de mayor llegada al público *mainstream*.

[19] Malone, P. M. *Op. cit.*, p. 229.

de izquierda, König había tomado la decisión de acercarse a editoriales *mainstream* para publicar su trabajo. Finalmente, en 1987, Rowohlt, una de las editoriales más importantes de Alemania, publica su primer cómic extenso, *Der bewegte Mann*, que introduce un personaje heterosexual en la escena gay alemana. Por supuesto que no fue sencillo para König acceder a la publicación en una editorial *mainstream*, sino que existieron presiones y censuras editoriales a las que debió acceder para poder hacerlo, ya que, entre otras cosas, Rowohlt le exigió que no hubiera sexo explícito ni penes erectos. Justamente, uno de los puntos fuertes de la práctica cultural de König en los ochenta era la visibilización del deseo y el sexo no normativo. Para la editorial, podía haber personajes gay, pero no sexo. Como señala Klages,[20] König aceptó la imposición, pero de todas formas mantuvo el tono sexual habitual en sus creaciones de los ochenta. Y esto no significó el abandono de las cuestiones vinculadas a la sexualidad disidente, sino todo lo contrario, ya que logró burlar los mecanismos disciplinadores de la censura editorial y publicar lo que las editoriales intentaban disuadir. El éxito de *Der bewegte Mann* lo convirtió en un fenómeno editorial, lo que ha sido motivo para que Rowohlt publicara regularmente sus historietas hasta la actualidad.

Teniendo en cuenta el momento histórico de publicación de las historietas del ciclo y, en función del análisis realizado, no se puede dejar de hacer una breve mención al contexto de edición de las historietas; me refiero a la crisis del VIH-Sida. Este momento histórico-político es marco de referencia para las historietas de König de la segunda mitad de los ochenta y la primera mitad de los noventa. El VIH-Sida fue una enfermedad usada con fines políticos para atacar al modelo gay. En el giro conservador de los años ochenta, en los debates acerca de la pornografía, del rol de la mujer, de la transexualidad, entre otros, se cuela una perspectiva heterosexista que busca contrarrestar las luchas de las «minorías sexuales» en los años setenta. Y el VIH-Sida se convierte en la herramienta ideal para acabar con la «promiscuidad» homosexual, un argumento utilizado para señalar la «abyección» de la identidad gay, temas y tópicos recurrentes de las historietas de König. Las prácticas sexuales que eran representadas en los años setenta, el *fist-fucking*, el sexo anal, la lluvia dorada, la promiscuidad, las orgías, etc., eran prácticas moralmente inapropiadas y sexualmente indebidas para el sistema heterosexista y patriarcal.[21] Estas prácticas aparecen una y otra vez representadas en las historietas de König hasta la actualidad. El VIH-Sida viene a surgir como el instrumento perfecto para normalizar y «moralizar» la identidad gay. A partir del silencio, el prejuicio, la discriminación y la exclusión, el VIH-Sida se vuelve el ejemplo perfecto para la matriz heterosexual del peligro de los excesos y el desenfreno del modelo gay. En Europa, la llegada del VIH-Sida es vista como una proyección del modelo gay norteamericano. Por ejemplo, en *Safere Zeiten* (1987) de König, el VIH-Sida es algo que está apareciendo en Estados Unidos y a lo que la comunidad gay alemana teme.

[20] Klages, E. *Op. cit.*, pp. 56-60.

[21] Crimp, D. *AIDS: Cultural Analysis/Cultural Activism.* Cambridge, MIT Press, 1988; Llamas, R. «La reconstrucción del cuerpo homosexual en los tiempos del SIDA», en *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas*, n.º 68 (1994), pp. 141-172. Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/768141.pdf; Sáez, J. «El contexto sociopolítico de surgimiento de la teoría queer. De la crisis del sida a Foucault», en Córdoba, D., Sáez, J. y Vidarte, P. (eds.). *Op. cit.*, pp. 67-76

La crisis del VIH-Sida es uno de los elementos contextuales de emergencia del movimiento y la teoría *queer*, así como de muchos de los textos culturales publicados en esa época como las historietas de König. Por ejemplo, en 1987, ante la inacción de la administración Reagan,[22] se formó en Nueva York ACT UP, que fue uno de los primeros movimientos radicales de lucha contra el VIH-Sida, y es considerado parte de los movimientos *queer*; ese mismo año se publicó la primera parte del ciclo de historietas de König que analizaré a continuación.

Der bewegte Mann (1987)

Der bewegte Mann, traducido en las ediciones españolas como el «hombre nuevo» o «el hombre más deseado», es una historieta satírica ya desde su título. La palabra *bewegte* alude al movimiento, en un sentido físico o emocional para describir en el caso de la obra de König a un hombre que toma parte del *Männerbewegung* (el «movimiento de varones» de los años ochenta en Alemania) a través de un grupo de ayuda de hombres (que es representado como bastante patético).[23] El título indica que la obra está enmarcada en los debates del feminismo alemán de los años ochenta, así como el cambio de los roles de género en la vida pública y privada. En ese marco, se ridiculiza a los varones heteropatriarcales que se sentían amenazados ante el avance del feminismo en la sociedad: El grupo de varones heterosexuales «amenazados» ante el avance de la mujer es una gran parodia a la masculinidad hegemónica de la época, una masculinidad que está intentando imponer una figura de hombre sensible a los problemas femeninos, pero que termina siendo funcional a un sistema patriarcal (no es casualidad que el mismo año König tome como tema ficcional *Lysistrata*, de gran tradición en el feminismo alemán). Los varones son ridiculizados, la parodia y la burla está focalizada en el sujeto heterohegemónico. *Der bewegte Mann* narra la introducción de un personaje heterosexual, Axel, en el submundo de la comunidad gay, con sus fiestas y prácticas sexuales «diferentes». Los protagonistas son dos personajes gays, Norbert y Waltraud (dos amigos) y Axel y Doro (el personaje heterosexual y su novia).

Ya en este punto del desarrollo de König se puede apreciar cómo sus obras construyen un mundo propio, ya que varios de los personajes de *Der bewegte Mann* tienen apariciones previas en los *SchwulComix*. Esto es parte de la construcción de un universo ficcional propio de König, un universo *Knollennasen*, que se desarrolla a lo largo de toda la obra del autor. El caso paradigmático se da con Norbert, que aparecen en una historieta de *SchwulComix 4*. También en *Zitronenröllchen* (1990), que recopila historias escritas en 1986-1990, aparecen

[22] Como señala Llamas «la inacción institucional fue equivalente al abandono de una comunidad de cientos de miles o millones de personas a una perspectiva de muerte». Las campañas de prevención de peso no se llevaron a cabo hasta 1986 o 1987. Llamas, R. *Teoría torcida. Prejuicios y discursos en torno a «la homosexualidad»*. Madrid, Siglo Veintiuno de España Editores, 1998, p. 165.

[23] Como señala Malone respecto al título: «The book's title, *Der bewegte Mann* (1987), is something of a challenge to translate: here the phrase is a satirical use of *bewegt*, wich can mean "moved" in either the physical or emotional sense, to describe a man who is taking part in the "men's movement" (*Männerbewegung*) by participating in consciousness-raising support groups and so on. Thus the German title could be rendered as "The New Man" or "The Enlightened Man"». Malone, P. M. *Op. cit.*, p. 226.

Norbert y Waltraud en varias tiras cortas, en general de situaciones cómicas referidas a la comunidad gay alemana. En una de esas historias, previa a la publicación de *Der bewegte Mann*, de 1986, aparece Norbert como protagonista junto a un personaje heterosexual (que podría ser Axel) que reprime sus tendencias homosexuales. La diferencia es que la situación sexual se concreta de forma definitiva y satisfactoria para ambos personajes.

La acción se abre con Axel abandonado por Doro ante sus infidelidades y su entrada en el mundo gay de Norbert, con el que establece un vínculo ambiguo. A partir de recursos cómicos, Axel ingresa en el mundo gay y termina volviendo con Doro, pero en un juego confuso respecto a su identidad sexual. La inclusión de personajes heterosexuales que ingresan en el mundo gay se utiliza como recurso para abrir la historieta gay de König a un público heterosexual. Lo interesante es que en ese proceso parodia la heterosexualidad como categoría. König respeta las prohibiciones editoriales a nivel visual y temático, pero se las arregla para deconstruir la heterosexualidad como categoría normativa.

A pesar de la exigencia editorial de eliminar el sexo explícito, la sexualidad disidente, el deseo homosexual y la abyección se vuelven temas medulares de *Der bewegte Mann*. König mantiene el humor y se ríe de la heterosexualidad y el «pánico» a lo gay. La parodia alcanza también a la comunidad gay, pues la historieta se ríe de lo gay y de la irrupción de Axel en el mundo gay de Norbert. Una vez editada, la obra rompe con todas las expectativas y logra un gran éxito editorial, publicada en el sello orientado al humor *Rororo Tomate*. Según Paul Malone, en las historietas que publica Rowohlt König es menos franco, tiene mayores imposiciones y presiones editoriales, que salen a la luz cuando publica en sellos alternativos u orientados a la comunidad gay. Puede que Malone tenga algo de razón en esa apreciación, pero en la lectura sistemática de la sexualidad en las historietas publicadas en Rowohlt, König sigue trabajando con la disidencia sexual y la deconstrucción de la heterosexualidad normativa, de forma tal que logra burlar los controles editoriales disciplinadores de la disidencia sexual. A continuación, me interesa detenerme respectivamente en algunas cuestiones de *Der bewegte Mann* como la introducción del personaje heterosexual en un mundo gay, la presencia de la diva *queer* como la deconstrucción de la heteronormatividad, la inversión de los prejuicios de la normalidad, y la práctica de la disidencia sexual en la normalidad represiva; todas cuestiones que resultan fundamentales para la representación de la sexualidad disidente en la historieta.

La acción transcurre en la ciudad de Düsseldorf, con la Guerra Fría como telón de fondo. Se nos presenta un universo donde no se parodia lo gay sino lo heterosexual.[24] En ese marco, hay una inversión de los términos: la abyección se plantea como hegemónica y la heteronormatividad es minoritaria. En el universo de la historieta existen una reconfiguración y movimiento de los roles de género establecidos por la heteronormatividad tradicional: lo masculino se feminiza y lo femenino se masculiniza, todo como un posible producto de la influencia de cierta militancia feminista en la sociedad alemana. El posicionamiento de la

[24] Los problemas son de los heterosexuales normativos, en el cosmos de la acción de *Der bewegte Mann,* por ejemplo, la «normalidad» es el nombre masculino en femenino sin que implique burla, como práctica en el lenguaje habitual en la comunidad gay alemana de los ochenta.

mujer es muy interesante, porque cuando Doro abandona a Axel, él se convierte en el polo pasivo de una relación de género binaria.

Por otro lado, el choque entre ambos universos hace hincapié en que hay prejuicios de ambos lados: Waltraud piensa que Axel como varón heterosexual tiene algo contra los gays, a pesar de que no tiene elementos para creer eso. Pero a medida que avanza el relato, descubrimos que pese a la «apertura» de Axel, sí existen prejuicios de su parte contra las sexualidades disidentes. Lo llamativo del posicionamiento de Axel es que se da en un contexto en el que él accedería a tener relaciones intermasculinas con Norbert (pero sin abandonar su supuesta identidad heterosexual). No se puede obviar en el análisis de esta historieta el contexto de producción, ya que la obra se encuentra anclada en discusiones sobre roles de género y sexualidades propias de los años ochenta en la sociedad alemana.

FIG. 1. König, R. *Der bewegte Mann.* Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1987, p. 39 (detalle). Traducción propia: «"Hombres nuevos" tiene el país ahora en abundancia… pero por desgracia como enseña la experiencia… / … Son estos hombres terriblemente blanditos… ¡Ninguno es hombre como corresponde! / Alguno lleva en la cara un papel de lija y en eso se reconoce que es un hombre. / Pero en el fondo es tímido y nervioso… y de vez en cuando deseo… /… ¡un neardental! Un neardental con un hombro en el que recostarme…»

El personaje que oscila entra una y otra identidad sexual en esta obra es Axel (el «bewegte Mann» del título), que finalmente no logra una «deconstrucción» de su identidad, pero se problematiza la identidad heterosexual masculina y su vinculación con las relaciones intermasculinas del mundo gay.

La siguiente cuestión que me interesa mencionar tiene lugar en la fiesta gay en la que se produce un show *drag queen*. Tina Trümmer, la *drag* anfitriona, interpreta una canción de la diva gay alemana Hanne Wieder,[25] «El neanderthal»:

SO'N NEANDERTALER
SO'N NEANDERTALER...
DER SO'N RICHTIGEN MEISTERRINGER-KÖRPER HAT!
...DER NICHT LANGE FACKELT BIS DAS SOFA WACKELT...
KREISCH!
JEAH!
KLATSCH KLATSCH
JUHUU!!!
KLATSCH KLATSCH
GEGEN DEN SIND MIR DIE NEUEN MÄNNER SCHNUPZ!
...DIE SIND MIEKRICH, DIE SIND SCHMÄCHTICH, NEE - SO'N STRAMMEN TARZAN MÖCHTICH...
"JEDEN DIENSTAG WASCH ICH IHM DEN LENDENSCHURZ!
JEAH! KLATSCH KLATSCH! BRAVO!!! KREISCH!
JUHUUH!!! PFEIF!!! KLATSCH KLATSCH TRAMPEL BRAVO!!!

FIG. 2. König, R. *Op. cit.*, p. 40 (detalle).Traducción propia: «Un neardental un neardental... ¡Qué tenga cuerpo de luchador! / ... Que no pierda tiempo hasta poner el sofá en movimiento... / en comparación los "hombres nuevos" ¡me importan un huevo! / ... Son raquíticos, son delicados, nooo... Un forzudo Tarzán para mí deseo. / Cada martes le lavo el ¡taparrabos!»

[25] Hanne Wieder es una actriz y cantante de cabaret famosa en Alemania. La canción existe y es una referencia que sigue funcionando en la adaptación cinematográfica. Wieder se trata de un icono de culto de lo gay en Alemania.

La mención de «Tina Trümmer» tiene varias refencias: es un juego paródico con la cantante y diva gay de los años ochenta, Tina Turner; y hay también una alusión cómica al aspecto que tiene Tina, ya que «Trümmen» en alemán significa «escombros». En escena aparece un hombre disfrazado de «neanderthal»: la masculinidad heterosexual se convierte en un objeto parodiado en el show *drag queen*, se presenta en la historieta a lo masculino-heterosexual-normativo como el sujeto parodiado en un universo en el que lo abyecto es la norma. No se toma la canción entera por cuestiones de extensión, sino que toma una parte y modifica algunos sectores en virtud de la performance *drag* de Tina Trümmer, de ahí que mencione al «hombre nuevo», el varón heterohegemónico y normativo alemán en crisis:

La canción de Wieder en boca de la *drag* Tina se convierte en una parodia que dinamita el lugar de género heterohegemónico, y se ríe de la heteronormatividad y de cierto modelo gay normativo y binario. El público adora el espectáculo y el neandertal no puede sacarse la máscara por vergüenza. El ejemplo de Tina Trümmer podría servir para demostrar que la feminidad y la masculinidad, tanto feminizada como virilizada, son ficciones culturales a las que no importa acceder o preguntarse si existe un original.

En esta obra el tópico prejuicioso del hombre gay desesperado por el varón heterosexual se deconstruye, se juega con el mismo y se lo descentra y reconfigura, dejando al varón heterohegemónico (Axel) en el lugar de la confusión sexual, sin estereotipar al hombre gay en el lugar de seductor ante el heterosexual. Hay dos escenas muy importantes de acercamiento sexual entre Norbert y Alex; la primera ocurre cuando Axel revela (borracho) un episodio homosexual de su pasado mientras intenta seducir a Norbert; la segunda en un contexto similar pero con una referencia a la película *Casablanca* (1942, dir. Michael Curtiz) de trasfondo. En la primera escena mencionada, un Axel totalmente borracho se abre a Norbert, cayendo en actitudes prejuiciosas, argumentando que los gays tienen más facil el tema de las relaciones interpersonales porque no tienen que lidiar «como los normales» con las mujeres. En este punto, la borrachera parecería mostrarnos al verdadero Axel que, pese a un esfuerzo por adaptarse a la sociedad moderna en la que los roles de género son otros, no puede evitar caer en la discriminación por orientación sexual e identidad de género. Lo interesante es que el «verdadero» Axel también revela que años atrás había tenido relaciones sexuales con otro hombre, Alfons, un «artista» del tatuaje. El episodio homosexual en el pasado de Axel es descrito con claridad: cinco años atrás, en el servicio militar, ante la ausencia de mujeres (según la argumentación de Axel) y ante un varón gay que lo buscaba, accede a que le hagan sexo oral a cambio de un tatuaje. Norbert piensa que Axel justifica el episodio en una homosexualidad por necesidad (*Zwangshomosexualität*, justamente la palabra que se utiliza en otra obra publicada el mismo año, *Lysistrata*). Axel intenta seducir a Norbert mostrándole el tatuaje que tiene en la ingle, un tatuaje de una mujer realizado por Alfons, el único varón con el que Axel tuvo una relación sexual:

El tatuaje se convierte en un juego paródico/paradójico de la sexualidad del personaje heterosexual. Porque el tatuaje podría interpretarse como la marca de la relación homosexual en el pasado de Axel, una marca *queer* que intenta ocultar, pero que no puede abandonar y sale a la luz cuando intenta sexualizar la relación con Norbert, cuando la borrachera hace

que la represión del vínculo homosocial (desde la perspectiva de Axel) salga a la luz. En un punto, el tatuaje le recuerda constantemente a Axel, el personaje que se identifica como heterosexual, su «caída» *queer*, el momento en que tuvo sexo con un varón gay.

FIG. 3. König, R. *Op. cit.*, p. 50. Traducción propia: «… Él no quiso nada de dinero por eso… / … Como pago tenía que dejar que la chupara… Rülps… Perdón. / Eso ya era raro… porque… yo nunca había estado con un hombre y eso… / Y entonces nos fuimos juntos al cuarto de limpieza y ahí entonces lo dejé hacer… No estuvo nada mal… / … Quiero decir… una mujer no lo hace mejor…»

El varón heterosexual buscando el contacto sexual con el personaje gay puede interpretarse de varias formas; Axel, al ser abandonado por Doro, podría «perder» la masculinidad heterohegemónica y normativa de la que se jacta. Visualmente, en la relación sexual truncada con Norbert, Axel también ocupa un lugar pasivo, está quieto esperando que Norbert inicie una relación que él está potenciando, que en más de un sentido, él está buscando. Existen dos cuestiones importantes sobre el posicionamiento de Axel como sujeto: primero, Axel sigue viendo todo desde un lugar de valoración superior; Norbert es el externo, el diferente, el que se aparta de la norma y puede valorarlo desde otro lugar. Segundo, Axel sigue buscando a Norbert y podría jugar con la idea de que Axel-varón heterosexual feminizado perdió su nicho y privilegio heteromasculino y hegemónico y en la búsqueda de un nuevo lugar llega a pensar en la sexualidad gay como una posibilidad. Su identidad se mueve, su masculinidad heterosexual se cae cuando deja de tener a la mujer y se refugia en el mundo gay, pero ¿cómo cierra todo esto cuando descubrimos al final que decide volver con Doro cuando la reproducción biológica es una certeza? Después de sentir su heterosexualidad confrontada por la situación de sexo posible con Norbert, Axel se dirige a un cine porno heterosexual, en un intento de reforzar su heterosexualidad normativa: el pánico homosexual puede ser una interpretación de las actitudes de Axel.

La segunda escena mencionada de acercamiento sexual entre Norbert y Axel ocurre ya cerca del final de la obra. Ambos se encuentran semidesnudos mirando la película *Casablanca*, en toda una situación de alto contenido de seducción propiciada por Axel y en la que Norbert termina cediendo y buscando la respuesta sexual de este. Norbert y él comienzan a tener sexo oral, pero la situación es interrumpida por la voz de Doro llamando a Axel, que esconde a Norbert en el *placard*. Parece como si la homosexualidad latente de Axel nunca fuese a ser asumida porque no puede dejar de lado la ficción de heterosexualidad normativa. Que Norbert termine «en el *placard*» de Axel cuando llega su ex novia Doro es toda una definición sobre la sexualidad del personaje heterosexual. Norbert vuelve al *placard*: el *placard* de Axel tiene a Norbert dentro y Axel nunca lo acepta, lo esconde. La metáfora sobre la sexualidad no asumida de Axel es muy clara. Hay un *placard* y Norbert es depositado en «la oscuridad en el interior del armario» (como se llama el capítulo final en el que esto ocurre). Doro se da cuenta de que algo ocurre (y comprobamos que Axel estaba excitado porque ella menciona su visible erección) y lo cuestiona, ella sospecha que hay una mujer en esa habitación pero cuando abre el *placard* lo que encuentra es lo que Axel oculta: un varón gay con el que Axel tiene relaciones (que no logró consumar) y al que él mismo llevó a toda esa situación. En este punto, Axel se convierte en el varón heterosexual que esconde una identidad sexual abyecta en el *placard*. Pero ante la llegada de Doro, todo se desvirtúa y lo que estaba fuera del armario vuelve a entrar en él. En otras palabras: Axel tiene un hombre gay en el armario.

La heterosexualidad hegemónica termina burlándose de Norbert, porque después de oscilar con una ruptura de la matriz la misma se vuelve a rearmar y tanto Doro como Axel vuelven a sus lugares en el sistema y se sienten cómodos con ese lugar. Porque lo que no acepta el personaje heterosexual es la posibilidad de la identidad abyecta; decide priorizar sus privilegios de varón heterohegemónico ante la identidad «en movimiento» (*bewegte*) que propone la posibilidad *queer* encarnada en Norbert. Es importante remarcar que no se trata de Doro y Norbert peleando por Axel, sino más bien de dos personajes que vuelven a la matriz hete-

rosexual y uno que queda desfasado respecto a ellos. Axel no quiere seguir viendo a Norbert y el texto menciona que resultaría raro que se siga moviendo por el ambiente gay ahora que va ser padre. Todos los prejuicios regresan, la matriz está intacta y todo se cierra con el nacimiento de un hijo y el casamiento de la pareja heterosexual.

Este «nuevo hombre» y esta «nueva mujer» alemanes siguen siendo la matriz heterosexual anterior pero con otra máscara, una que se disfraza de progresismo y aceptación, pero que carga con todos los prejuicios de la heteronormatividad. Se podría pensar que el final marca el triunfo de esta matriz heterosexual, pero el epílogo agrega otro matiz. En medio del matrimonio por la Iglesia de Doro[26] y Axel, irrumpen entre los familiares Waltraud, Norbert y Fränzchen dragueados y escandalizando a la familia y novios. Ante el uso discriminatorio que hizo Axel de lo gay (Norbert) para su propio beneficio, la venganza que ejercen los personajes gays es la rebelión con humor y visibilidad; se muestran visibles y disidentes en el lugar más incómodo para la heteronorma, en el espacio de mayor rigidez sexual como puede ser la celebración matrimonial religiosa heterosexual. Doro y Axel enfurecen y ella le advierte que si los vuelve a ver se separa. Ante la discriminación, la venganza de Norbert y sus amigos se realiza con una sonrisa y en el marco más heterohegemónico de toda la obra.

Pretty Baby: der bewegte Mann 2 (1988)

Debido al éxito de la historieta, al año siguiente König publica una segunda parte, *Pretty Baby: der bewegte Mann 2* (1988), que retoma a los personajes luego de la primera parte. Se continúa con los lineamientos de la obra previa, con Doro y Axel, ya casados y a punto de ser padres, y Norbert que tiene un nuevo novio carnicero y continúa con su amistad con Waltraud. Las situaciones cómicas se desatan a partir de la falta de deseo de Axel por Doro embarazada y su búsqueda de una relación sexual con una ex compañera con la que se reencuentra, Elke Schmitt. Norbert aparece como el personaje que le presta un lugar a Axel para la infidelidad con Elke, lo que termina desencadenando el final de la historieta.

Me interesa mencionar brevemente algunas cuestiones sobre tópicos que son desarrollados con mayor precisión en esta segunda parte: la ficcionalización del VIH-Sida, el juego deconstructivo de los estereotipos gay que se produce con la presencia del nuevo novio de Norbert, la visibilización de situaciones de violencia sobre la disidencia sexual y la referencia explícita al film *Muerte en Venecia* (1971, dir. Luchino Visconti) como obra de la tradición gay.

En primer lugar, me interesa marcar que, una vez más, el principio ordenador del cosmos de la historieta es el mundo gay, un mundo no-heteronormativo. La crisis de pareja que da título al capítulo no es la de Doro y Axel, sino la de Norbert con su novio, el carnicero (un personaje original de la segunda parte). Desde el principio se señala que no son una pareja

[26] Doro es retratada como un sujeto que trasciende los roles de género mientras no está con Axel, cuando vuelve a la matriz heterosexual y decide tener un hijo se la equipara con Axel como parte de un sistema heterosexual.

que vaya a funcionar, ya que Norbert es vegetariano.[27] En el novio de Norbert se juega con los prejuicios del mismo estereotipo gay y se realiza una inversión de la situación del personaje gay en el *placard*, en este caso un personaje gay que no sabe que es heterosexual, en una parodia que sigue jugando con las identidades en movimiento que podemos inferir a partir del título. El *bewegt* en esta obra no sería Axel, sino que podría ser el novio de Norbert, que termina en pareja con una mujer y esperando un hijo.

En esta segunda parte los prejuicios de la heteronormatividad sobre el modelo gay quedan mucho más exhibidos en discusiones en la que se habla de la homosexualidad. Doro le reclama a Axel su «posible» homosexualidad, producto de haberlo encontrado en la cama con Norbert en la primera parte. Cuando discuten sobre estas cuestiones se vuelve a mencionar el VIH-Sida y entran en juego el pánico moral, el desconocimiento sobre el tema y el prejuicio discriminador. Mientras ellos discuten y luego intentan tener relaciones sexuales (fallidas), una pareja de vecinos mayores escucha sus discusiones y en ellos se juegan (igual que con Axel y Doro, pero con diferencias de matiz generacional) los prejuicios sobre lo gay y, en particular, de todo el tema del VIH-Sida, su surgimiento, desconocimiento y los prejuicios en torno a la epidemia en Alemania. En el diálogo hay varias referencias culturales puntuales, más que nada referidas al VIH-Sida y al mundo televisivo norteamericano: Richard Chamberlain, Rock Hudson y *Denver-clan*.[28] Lo interesante es que la pareja (totalmente heteronormativa) confunde todo y lo carga de prejuicios, primero con homofobia, marcando que Chamberlain y Rock Hudson tienen VIH-Sida. Y a partir de esa afirmación también Linda Evans tendría sida, más allá de lo «sana que parece», porque usa peluca y ya está como los «enfermos» de sida, «sin pelo y sin dientes». Y Blake Carrington (John Forsythe) también tendría sida. En momentos confusos a nivel popular sobre las formas de exposición al virus (y cargados de prejuicios y homofobia), la pareja de vecinos actúa de la peor forma; incluso podemos pensar que la acusación hacia Linda Evans tiene también un componente fuerte de discriminación de género (una mujer es la que está transmitiendo el VIH-Sida entre los actores de *Denver-clan*).

También en el diálogo de los vecinos se mencionan situaciones de políticos alemanes y su actuación frente a la epidemia de VIH-Sida. Se hace referencia a dos posiciones políticas, una más progresista, Rita Süssmuth, y otra de derecha, en Baviera, Gauweiler. Que König esté planteando todo este asunto en este contexto no es una casualidad, ya que se trata del

[27] Se abre la obra con las diferencias entre ellos por el cine de terror, con el carnicero que mira películas como *Der Frikadellenmörder von Manhattan* (*El triturador de Manhattan*) y luego *Die Rückkehr der Killerkondom* (*El retorno del condón asesino*). La referencia al cine de horror está cruzada por la apreciación de Waltraud de que el «extraño amigo» de Norbert no tiene sensibilidad (según Waltraud, la sensibilidad propia de los gays) y con la referencia a la misma obra de König en la alusión a *Kondom des Grauens*.

[28] Richard Chamberlain fue víctima de la campaña en contra de supuestas estrellas homosexuales en el momento de emergencia del VIH-Sida. Como señala Richard Dyer, también hay vínculos entre el VIH-Sida en Rock Hudson y su actuación en *Dinasty* junto a Linda Evans. Recordemos que Rock Hudson muere en 1985 de sida y se convierte en la cara visible de la enfermedad. Antes de su muerte, había actuado en *Dinasty* y hubo una famosa escena de un beso con Linda Evans que generó un gran escándalo. Dyer, R. «Rock: The Last Guy you'd have figured?», en Dyer, R. *The Culture of Queers*. Londres/Nueva York, Routledge, 2002, p. 162.

año 1988: la incomprensión, el prejuicio y la discriminación son la regla sobre el VIH-Sida a nivel global. Él posiciona la problemática respecto a Estados Unidos y la política interna alemana. Lo interesante es que está poniendo en un contexto humorístico los prejuicios que imperaban en la sociedad y los está deconstruyendo. Hay una gran parodia pero al mismo tiempo una deconstrucción del tema y del prejuicio. Porque Axel y Doro, aunque no son el personaje ridiculizado conservador y de derecha (como lo son los vecinos), también piensan o pensaron cuestiones similares respecto al VIH-Sida y la comunidad gay. Es muy valorable cómo está presentado el tema en una historieta pensada para un público *mainstream* y no específicamente publicada dentro del circuito gay.

El capítulo final contiene una referencia explícita a *Muerte en Venecia.* Cuando Norbert le presta su casa a Axel para que pueda acostarse con Elke, van al cine con su novio y Waltraud. La película de Visconti es todo un icono del modelo gay y de la construcción de un pasado homosexual; en la historieta se hace presente en montajes del afiche y en reconstrucciones visuales de escenas (FIG. 4 y FIG. 5).

FIG. 4. König, R. *Pretty Baby. Der bewegte Mann 2.* Reinbeck bei Hamburg, Rowohlt, 1988, p. 84 (detalle). Traducción propia: «¡¡Muerte en Venecia!! / Ah, bien, 16… 24 marcos. / ¿Silbar? / Sí. ¡Silbar con los dedos! O muy fuerte entre los dientes…»

FIG. 5. König, R. (1988), *Op. cit.*, p. 92 (detalle).

En el cine, un grupo de personajes heterosexuales ingresan por error a ver *Muerte en Venecia* y se termina produciendo un episodio de violencia homofóbica contra Norbert, su novio y Waltraud, mientras en la pantalla se reproducen escenas del film (FIG. 6).

FIG. 6. König, R. (1988), *Op. cit.*, p. 94. Traducción propia: «¡Ven, Tadzio! / [onomatopeyas de golpes] / ¡¡Urgh!! / ¡Dale, Atze!»

Esta cuestión nos sirve para pensar en la visibilización de la violencia y la homofobia, que resulta recurrente (sin perder el dispositivo cómico) en el conjunto de la obra de König.

La obra concluye con Doro dando a luz y perdonando la infidelidad de Axel con Elke Schmitt. En el cierre hay una idea final que indica que Waltraud y Norbert se quedan con la diversión y Doro y Axel con la matriz heterosexual. Porque después de toda la radiografía interna que se hizo de la relación heterosexual y todo lo que ocurrió en *Pretty Baby*, ese matrimonio tiene muy poco de amor y armonía, más bien está construido sobre una matriz que resulta totalmente ficticia, una matriz artificial, una ficción de normalidad que hace agua y que la realidad heteronormativa los lleva a mantener. El epílogo es una página ilustrada adornada con una especie de poema satírico en el que se contraponen las dos parejas que terminan formando parte de la matriz heterosexual y se convierten en familias procreadoras. Se marca un destino manifiesto para la heteronormatividad: «multiplicarse». La idea es que la matriz es una gran ficción que fracasa y se constituye como una adecuación identitaria disciplinadora de los sujetos y los cuerpos.

Consideraciones finales

El ciclo *Der bewegte Mann*, con sus dos partes pensadas como una totalidad, permiten evidenciar los intereses de la obra de König hasta nuestros días, así como el interés de König de posicionarse como autor gay de historietas en el campo cultural alemán. La aparente «adaptación» de los contenidos de König a una editorial como Rowohlt se trata simplemente de una estrategia para combatir los mecanismos de disciplinamiento del mercado

editorial en los años ochenta, ya que, pese a aceptar la prohibición sobre la representación de la práctica sexual explícita, König continúa en ambas obras manteniendo la construcción ficcional de universos vinculados a la sexualidad disidente y en los que la hegemonía del cosmos ficcional pertenece a la disidencia de sexo/género. En ese sentido, en ambas obras se puede evidenciar una crítica muy marcada, a tono con los debates del feminismo alemán de los años ochenta, de la heterosexualidad normativa y los mecanismos de dominación del heteropatriarcado. Todas estas cuestiones, que abren la trayectoria de König en un mercado editorial *mainstream*, se convierten en líneas que se desarrollan en los trabajos publicados por el autor en las décadas posteriores, hasta constituirse en temas medulares del conjunto de la obra de König.

En 2012 se estrena el film documental *König des Comics* de Rosa von Praunheim. Se trata de una exploración de la figura de Ralf König como autor. El documental se estrenó en el festival internacional de Berlín en febrero de 2012. No es casualidad que un cineasta como Rosa von Praunheim tome la figura de König y sus historietas como tema a retratar en una película documental. Porque la obra de König es un *continuum* que defiende, problematiza y confronta los estereotipos y la representación social de las sexualidades disidentes en Alemania desde principio de la década de los ochenta a la actualidad. La obra de un autor como Ralf König puede funcionar como testimonio cultural de la situación de las sexualidades disidentes en Alemania en las últimas tres décadas, con una influencia muy fuerte del modelo gay norteamericano. Se puede trazar una línea que comienza en el modelo gay de los setenta, el que hace que König se asuma y se sienta parte de un colectivo, justamente el modelo que él busca representar y para el que él escribe, continúa con la crisis del mismo ante la catástrofe del VIH-Sida y la decadencia del modelo de los noventa y la pervivencia de la subversión. En definitiva, Ralf König ha creado en las últimas tres décadas una obra compleja y diversa que se centra en una representación visible de la sexualidad disidente que va de la mano de los procesos de la disidencia sexual vividos desde los años ochenta al siglo xxi.

Bibliografía

Bartholomae, J. «Konrad und Paul verführen die Nation», en Bartholomae, J. (Hg.). *Mal mir mal nen Schwulen. Das Buch zu Ralf König.* Hamburg, MännerschwarmSkript, 1996, pp. 4-10.

Ceballos Muñoz, A. «Teoría rarita», en Córdoba, D., Sáez, J. y Vidarte, P. (eds.). *Teoría Queer. Políticas Bolleras, Maricas, Trans, Mestizas.* Barcelona, Egales, 2005, pp. 165-178.

Crimp, D. *AIDS: Cultural Analysis/Cultural Activism.* Cambridge, MIT Press, 1988.

Doty, A. *Flaming Classics. Queering the Film Canon.* New York, Routledge, 2000.

Dyer, R. «Rock: The Last Guy you'd have figured?», en Dyer, R. *The Culture of Queers.* London/New York, Routledge, 2002, pp. 159-174.

Klages, E. «Elmar Klages über Ralf König», en Bartholomae, J. (comp.). *Mal mir mal nen Schwulen. Das Buch zu Ralf König.* Hamburg, MännerschwarmSkript, 1996, pp. 56-87.

Knigge, A. C. «Made in Germany. Notes sur l'histoire de la bande dessinée en Allemagne», en *Germanica*, n.º 47 (2010), pp. 1-10. Disponible en http://germanica.revues.org/1082

König, R. *Der bewegte Mann.* Reinbek bei Hamburg, Rowohlt, 1987.

— *Pretty Baby. Der bewegte Mann 2.* Reinbeck bei Hamburg, Rowohlt, 1988.

Llamas, R. «La reconstrucción del cuerpo homosexual en los tiempos del SIDA», en *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas*, n.º 68 (1994), pp. 141-172. Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/768141.pdf

— *Teoría torcida. Prejuicios y discursos en torno a «la homosexualidad».* Madrid, Siglo Veintiuno de España Editores, 1998.

Malone, P. M. «From Blockbuster to Flop? The apparent failure (or possible transcendence) of Ralf König's Queer Comics Aesthetic in *Maybe… maybe not* and *Killer Condom*», en Gordon, I., Iancovich, M. y MCallister, M. P. (eds.). *Films and comic books.* Jackson, University Press of Mississippi, 2007, pp. 228-245.

Praunheim, R. von. *König des Comics.* Deutchsland, Rosa von Praunheim Filmproduktion/ZDF, 2012.

Preciado, P. B. *Testo yonqui.* Madrid, Espasa, 2008.

Sáez, J. «El contexto sociopolítico de surgimiento de la teoría *queer*. De la crisis del sida a Foucault», en Córdoba, D., Sáez, J. y Vidarte, P. (eds.). *Teoría Queer. Políticas Bolleras, Maricas, Trans, Mestizas.* Barcelona, Egales, 2005, pp. 67-76.

Encontrando el lugar. Identidad geográfica en los cómics de Roberto Fontanarrosa

Finding the place. Geographical identity in Roberto Fontanarrosa's comics

Patricia Ayala García

Universidad de Colima (México)

Patricia Ayala García es profesora investigadora de tiempo completo en el Instituto Universitario de Bellas Artes de la Universidad de Colima (Colima, México). Estudió dos maestrías y un doctorado en la Universidad de Columbia de Nueva York. Merecedora de las becas Fulbright, FECA, FONCA, INBA, PADID y SEP para estudios en el extranjero. Cuenta con cuatro libros editados, ha publicado en revistas indexadas de México, Chile y España. Ha participado en veintiuna exposiciones colectivas de fotografía, pintura y escultura en México y Estados Unidos. Actualmente es directora de la Sociedad de Narradores Gráficos de Colima (SoNaGraCo) y realiza investigaciones sobre caricatura e historietica, temas que ha trabajado y divulgado desde 2005. Ha presentado ponencias en encuentros internacionales en Nueva York, Estocolmo y Ámsterdam. En 2016 fue ponente invitada en la Comic-Con Internacional de San Diego.

Fecha de recepción: 5 de marzo de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 19 de mayo de 2018

Resumen

El presente texto hace un análisis de las características que Roberto Fontanarrosa creó para otorgar una identidad geográfica a sus personajes. Para explicar la identidad geográfica en la narrativa gráfica, se analiza no solo lo que se plasma en el físico de los personajes, o en el paisaje que los rodea, sino en las historias, reacciones y acciones de los protagonistas. Los elementos que Fontanrrosa usó para crear la identidad geográfica de sus personajes son muy variados: nombres propios, fondos o *background* de cada historia, uso de onomatopeyas, canciones, estereotipos, letreros y vestuarios entre otros. Fontanarrosa además retrata las profesiones y actividades de sus personajes, que también los identifican propios de algún lugar.

Palabras clave: Identidad geográfica, narrativa gráfica, Roberto Fontanarrosa, Boggie el aceitoso, Inodoro Pereyra.

Abstract

The present text makes an analysis of the characteristics that Roberto Fontanarrosa created to grant a geographic identity to his characters. To explain geographic identity in graphic narrative, we analyze not only what is captured in the physicality of the characters, or in the landscape that surrounds them, but in the stories, reactions and actions of the protagonists. The elements that Fontanrrosa used to create the geographical identity of his characters are very varied: Names, backgrounds of each story, use of onomatopoeias, songs, stereotypes, signs and costumes among others. Fontanarrosa also portrays the professions and activities of his characters, which help point to their location of origen to them.

Keywords: Geographical identity, graphic narrative, Roberto Fontanarrosa, Boggie el aceitoso, Inodoro Pereyra.

Cita bibliográfica

Ayala García, P. «Encontrando el lugar. Identidad geográfica en los cómics de Roberto Fontanarrosa», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 10 (2018), pp. 28-45.

Hay personas que son un lugar, no una persona
(Vargas, *El negro Fontanarrosa*, p. 162).

Introducción

Un creador de cómics tiene solo un instante para atraer la atención de su lector y situarlo en el tiempo y lugar determinado en el que ocurre la historia. Para descubrir el lugar donde sucede la acción dentro de una historieta no solo se consideran las características físicas de los personajes o el paisaje que los circunda, sino también el comportamiento, las expresiones populares, las reacciones y acciones de los protagonistas retratados en la misma, además de múltiples referencias sociales y los estereotipos de cada cultura. En definitiva, los elementos que se perciben para ubicar la historia crean la identidad geográfica de los personajes. Estos elementos son muy variados y van desde nombres propios o letreros hasta la representación del clima de la localidad que envuelve al protagonista.

Los cómics son una ventana para conocer el imaginario del autor y el mundo que rodea a los personajes. Esta información se forja de sus experiencias, perspectivas y contexto y dan una locación a quien la comunica. Frecuentemente, es necesario que los lectores sepan qué mundo visitan y, en ocasiones, asimilen el lugar como un aspecto primordial para vivenciar la lectura de una historieta. Jason Dittmer, en *Comic Book Visualities*, señala que la teorización del espacio, el tiempo y la localidad en los cómics es una asignatura joven, que recientemente hace su entrada a las grandes ligas del análisis exclusivo de cómics.[1]

Cada artista utiliza de diferente manera los elementos de identidad geográfica para crear su propio estilo. El presente trabajo abordará el retrato constante y minucioso de la identidad geográfica en las historietas de Roberto Fontanarrosa, excelente exponente de las variadas formas que dan locación a los personajes y que sirven como ejemplo para academizar el análisis de las mismas.

La identidad geográfica que Fontanarrosa otorga en sus obras a sus personajes, constantemente muestra la necesidad de plasmar —de manera muy concreta— lo propio, lo local, lo ajeno, lo conocido y lo fantástico del pasado literario del creador que hoy nos ocupa. Como ejemplos principales, se comentarán tres de sus series de historietas: *Inodoro Pereyra*, *Los clásicos según Fontanarrosa* y *Boogie el aceitoso*, creadas a principios de la década de los años setenta y reeditadas continuamente hasta nuestros días.

[1] Dittmer, J. «Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration», en *Transactions of the Institute of British Geographers New Series*, vol. 35, n.º 2 (2010), pp. 222-236.

La importancia de Fontanarrosa en la historia del cómic como creador de identidad geográfica es sustancial, debido a que en sus ejemplos identificamos el grueso de los elementos y características imperiosos para que la historia transmita la cercanía de sus protagonistas con su entorno. Por otro lado, Phil Emerson, en «Doing Comic Geographies», menciona que el estudio de la identidad geográfica puede convertirse en una lectura crítica o en una metodología que nos ayude a entender por qué razón un creador selecciona un espacio geográfico determinado.[2]

Definición de identidad geográfica

Stephanie Taylor asegura en *Narratives of Identity and Place* que, recientemente, la identidad geográfica ha cobrado importancia debido a que la tecnología y la globalización permiten experimentar, rápida e inmediatamente, muchos lugares de manera virtual (simulada) o sincretizada. Esto acarrea sentimientos de ansiedad en el espectador y, como consecuencia, deja una sensación de vacío y lejanía por lo propio o un dejo de desdén por la realidad cotidiana y circundante.[3] Deseamos un lugar reconocible, quizá una zona de confort. Buscamos una sensación casi filosófica de pertenencia geográfica.[4]

Entre las disciplinas artísticas que regularmente presentan una identidad geográfica, tenemos el teatro, la danza, la literatura, el cine, la pintura y la narrativa gráfica o cómic. De tal modo que *La Tragedia de Romeo y Julieta* de William Shakespeare, la novela *El perfume* de Patrick Süskind, y la obra pictórica de Jacques-Louis David: *Marat*, nos muestran una Verona, un París y un cuarto de baño, esenciales para darle un ambiente específico a la obra, y difieren sobre manera de obras como *Esperando a Godot* de Samuel Beckett, la película *El planeta salvaje* y la pintura *El beso* de Francesco Hayez por sus representaciones manifiestas del lugar donde ocurre la acción. Mientras que las primeras determinan con detalle su ubicación geográfica, las segundas dejan a la imaginación de la audiencia sus locaciones. Evidentemente, es decisión del autor de la obra el peso que le da al lugar donde ocurre la historia. En este sentido, coincidimos con Jason Dittmer al señalar que las posibilidades narrativas del cómic invitan al lector a imaginar el tiempo y el espacio en formas únicas, específicas del cómic, por lo tanto, el inicio de la obra mostrará claramente qué espera el lector de la misma, y cuál será el peso o importancia de su geografía y temporalidad en relación con la historia.[5]

El análisis de la obra creativa incluye enfoques necesarios para explicar la relación directa entre el espacio donde se desarrolla la acción y las temáticas de la obra. En cuanto a los estudios sobre narrativa gráfica, es reciente el uso de teorías para explicar los lugares donde

[2] Emmerson, P. «Doing comic geographies», en *Cultural Geographies,* vol. 23, n.º 4, (2016), pp. 721-725.

[3] Taylor, S. *Narratives of Identity and Place*. London, Routledge, 2010, p. 45.

[4] Martín-Barbero, J. «Jóvenes: comunicación e identidad», en *Revista Pensar Iberoamérica* (0), OEI, (2002), pp. 1-15.

[5] Dittmer, J. *Op. cit.*

ocurre la acción.[6] Es acertado que a este conjunto de elementos que establecen la locación, ambiente o atmósfera de una historia se le llame identidad geográfica siempre y cuando podamos hablar de que tal cosa existe y es perceptible por el espectador. Según Agustín Hernando, al adentrarse en un cómic, o en una narración artística, el lector recrea de manera imaginaria el lugar, con la información que le proporciona el artista.[7]

Para Phil Emerson, la narrativa gráfica es un modo de pensamiento en donde estos procesos de comunicación entre el emisor y el receptor son posibles ya que desde la primera viñeta se crea una relación de confianza entre ambos.[8] Muchos autores de historietas se apoyan en una descripción minuciosa de la geografía física y cultural de sus personajes para crear una historia que transmita a los lectores un sentido de pertenencia a un lugar determinado. La construcción de la identidad geográfica crea parte de un mundo maravilloso al que se adentra un lector de cómics cuando inicia su lectura. Esta geografía, estos lugares, aunque tengan referentes directos aun calcadas de localidades existentes en la vida real, se consideran una construcción subjetiva, del imaginario del creador.

Mercedes Rodríguez Pequeño en «Crónica urbana e identidad geográfica...» opina que «[e]l lugar repercute en los personajes, y sirve para interpretar el mundo, la ideología, la sociedad y la propia identidad [en el arte] [...] lo que ocurre depende estrechamente de dónde ocurre».[9] Retomando los postulados de Rebeca Pérez Arriaga, la identidad geográfica en expresiones creativas —que implican una narrativa— pueden definirse como los espacios concretos asociados a la experiencia particular, las sensaciones y valores de los individuos, a su relación personal con el entorno, a la percepción que tiene de él según sus condiciones culturales y personales. El lugar entendido como espacio de la vivencia directa, de la experiencia como complejo de sensaciones, emociones, concepciones y pensamiento.[10]

El lugar donde se nace y se crece determina, en cierto modo, nuestra forma de concebir el mundo, de estar en él. Para Daniel Ausente, en los cómics, «la ecuación geográfica se resuelve por sentido común»[11] porque cuando se lee una historieta, la identidad geográfica refleja el sentimiento de cercanía, de reconocimiento e incluso de extrañeza que un individuo siente por el lugar donde se encuentra.

---

[6] *Ibid.*, p. 226.

[7] Hernando, A. «Retórica iconográfica e imaginación geográfica: los frontispicios de los atlas como proclamaciones ideológicas», en *Boletín de la A.G.E.*, n.º 51, (2009), pp. 353-369.

[8] Emmerson, P. *Op. cit.*, p. 723.

[9] Rodríguez Pequeño, M. «Crónica urbana e identidad geográfica en la narrativa de Miguel Delibes y Francisco Umbral», en *Actas XLV,* AEOE, (s.f.), p. 331.

[10] Pérez Arriaga, R. «La ciudad, lugar de identidad geográfica y cultural», en *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología,* vol. 19, n.º 54, (2009), pp. 35-47, p. 45.

[11] Ausente, D. «La memoria gráfica y las sombras del pasado», en García, S. (coord.). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea.* Madrid, Errata naturae, 2013, p.109.

Esta sensación puede ser experimentada por una persona o por un colectivo y el lugar representado puede ser un barrio, un vecindario, un pueblo, una ciudad, un país, un continente, un planeta o una galaxia, «invitando al lector a reconocer y desentrañar las numerosas claves que encierra su exuberante y meticulosa iconografía».[12] Al tiempo que presenta —de acuerdo con Emerson— una agenda política o de crítica social, debido a que el cómic es un medio práctico reflexivo y cada uno de sus elementos, decididos por el creador, tienen también un fin concreto.[13]

Para conocer por qué la identidad geográfica es importante en el cómic, se podría especular que estar con gente que tiene un lugar geográfico es una sensación muy agradable de pertenencia compartida. En ocasiones, los cómics hacen sentir a la gente como en casa cuando presentan una atmósfera placentera o reconocible. El lector puede conectarse con el lugar donde ocurre la acción a través de los personajes e identificarse con la sensación o emoción que les produce su entorno. Cuando lee un cómic, el lector se siente amparado porque percibe que está entrando a un mundo de fantasía creado específicamente para él.[14]

Primeras imágenes: inicios de la identidad geográfica visual

Desde mediados del siglo xvi, algunas imprentas europeas comenzaron a publicar libros de mapas llamados «atlas del mundo» y decoraban sus frontispicios, o primeras páginas, con imágenes de nativos de diferentes locaciones geográficas, haciendo conscientes a los lectores de las conexiones de los rasgos físicos de cada nativo con su lugar de origen. Así, por ejemplo, culturalmente se aceptó representar a los africanos como negros semidesnudos con huesos y plantas decorando sus cabezas, se personificó a Europa como una dama completamente vestida, mientras las nativas de América eran mujeres en taparrabo con los senos al aire y las cabezas decoradas con plumas. Se personalizó a los orientales de color amarillo con ropas holgadas y largas trenzas. Los nativos sudamericanos se caracterizaron rebeldes y caníbales. Los habitantes de países árabes vestían ropas elaboradas y turbantes.[15]

Todas y cada una de estas representaciones pueden encontrarse en las historietas europeas del siglo xix y de principios del siglo xx. El cómic belga *Tintín*, ya desde 1929, usó muchas de estas representaciones que por los últimos cien años se han conservado como elementos de la creación de la geografía en muchos cómics. Después de varios siglos repitiendo esquemas físicos y culturales de los atlas, aún hoy se utilizan los estereotipos

[12] Hernando, A. «Retórica iconográfica e imaginación geográfica: los frontispicios de los atlas como proclamaciones ideológicas», en *Boletín de la A.G.E.*, n.º 51, (2009), pp. 353-369, pp. 358-359.

[13] Emmerson, P. *Op. cit.*, p. 724.

[14] Ayala, P. *El cómic y sus razones.* México, Universidad de Colima, 2016, p. 85.

[15] Hernando, A. *Op. cit.*, p. 354.

como el elemento más común para definir la identidad geográfica de un personaje y las características físicas son comúnmente la primera pista para descubrir dónde vive un personaje.[16]

Aunque, en el pasado, los autores de cómics se basaron en estereotipos para ubicar geográficamente a sus protagonistas, actualmente la mayoría de los caricaturistas tratan de evitar los estereotipos y de establecer la identidad de cada protagonista de la manera más creativa posible. Así lo hizo Hergé, creador de *Tintín*, que asimiló que los estereotipos no eran la única manera de indicar procedencia geográfica, y trabajó minuciosamente para representar vivencias cotidianas de algunas de las culturas que retrató.[17] Es claro que los estereotipos pueden ayudar a crear la atmósfera, escenografía y fondo de una historieta, pero existen otros elementos que también ayudan a lograrlo a través de la descripción visual y verbal de las características reconocibles de los lugares dentro del cómic.

Además de las características físicas ya mencionadas, en la historia del cómic, los estereotipos geográficos se mezclaron muchas veces de manera errónea con características culturales y sociales de sus comunidades: tal es el caso de la antropofagia o canibalismo, la higiene, el estado salvaje o incivilizado de los pueblos y hasta rasgos de maldad si dichos grupos no compartían el ideal moral eurocéntrico.

En los orígenes del cómic, mientras en Europa y Norteamérica se utilizaban los estereotipos para dar procedencia a los personajes, en Latinoamérica, incluyendo México, no solo se utilizaban los estereotipos propios de cada región geográfica basados en ilustraciones de atlas, sino, además, aquellos basados en la clase social, profesiones y poblaciones marginadas y, por ende, no faltaban el rico con su puro y su lente de un solo ojo, el descalzo pobre con su mula y los indígenas o nativos de regiones apartadas de las grandes ciudades, con sus vestimentas típicas. De esta manera, un cómic se transforma en un mapa temporal, un mapa del tiempo y el espacio de una historia.[18]

Génesis de las historias: Fontanarrosa y sus lugares

Nacido en 1944 en la ciudad de Rosario, Argentina, Fontanarrosa es considerado, hoy en día, uno de los más grandes historietistas del mundo. Durante casi cincuenta años, sus cómics se han editado continuamente en volúmenes y antologías. Su arte se considera universal y atemporal: jóvenes y adultos lo leen y lo disfrutan hoy como en el pasado. En vida fue reconocido con varios premios y fue invitado a varios países a compartir sus experiencias. A pesar de su fama, y con la tradición que tienen los creadores de mudarse a las grandes ciudades capitales, Fontanarrosa nunca abandonó Rosario, ciudad en la que decidió permanecer

[16] Dunnett, O. «Identity and geopolitics in Hergé's Adventures of Tintin», en *Social & Cultural Geography*, vol. 10, n.º 5, (2009), pp. 583-598.

[17] *Ibid.*, p. 594.

[18] Dittmer, J. *Op. cit.*, p. 232.

toda su vida.[19] Horacio Vargas en *El negro Fontanarrosa* (2014), argumenta que se quedó en la ciudad debido a su pasión futbolística por el equipo local, y porque sus amistades, familia y su entorno eran muy importantes para él. «No hubo un momento en que decidió quedarse en Rosario por la sencilla razón de que siempre le pareció natural estar en el lugar donde estaba».[20] Ni en los momentos de mayor fama en que tuvo que viajar frecuentemente, Fontanarrosa dejó su tierra natal por largos periodos. El apego por su tierra, por lo local y lo formativo de su infancia puede percibirse en una de sus series de historieta más extensas y trascendentes: *Inodoro Pereyra*. Esta historieta basada en la cultura profunda de su país es la única que siguió creando, aún durante su etapa de enfermad más crítica—cuando dictaba sus trabajos y Óscar Salas los ilustraba.[21]

En la década de los setenta, el mismo autor refiere que Fontanarrosa creó una serie de historietas basadas en historias clásicas de la literatura universal, que posteriormente se agruparon en un libro que lleva por nombre *Los clásicos según Fontanarrosa* (1980). A la par, Fontanarrosa, también le dio al mundo la historia de *Boogie el aceitoso*. Es a través de esta serie y de su protagonista que muchos lectores foráneos se han adentrado en otros trabajos más locales del autor, tales como la serie de *Inodoro Pereyra* y su larga colección de historietas. A diferencia del retrato de lo propio y lo local que Fontanarrosa plasmó en *Inodoro*, *Los clásicos* y *Boogie* están situados en mundos lejanos en tiempo y en distancia que Fontanarrosa conoció a través de la literatura, el cine, la cultura popular o alguna visita turística y que hoy en día puede verse como una crítica política del sistema.[22]

Los cómics de Fontanarrosa poseen numerosos elementos que crean la identidad geográfica de sus personajes con un abanico muy variado y pautas muy específicas. Aunque Fontanarrosa creó estas series de manera sincrónica, los tres ejemplos presentan diferencias en la construcción de lugares para persuadir al lector de que la acción ocurre ahí. Las series de historietas *Inodoro Pereyra*, *Los clásicos según Fontanarrosa* y *Boogie el aceitoso* son prueba fehaciente de que el universo creativo de Fontanarrosa incluía sus intereses y necesidades de plasmar lo que le rodeaba, los mundos conocidos, añorados, imágenes de cine, políticas dolorosas y los mundos fantásticos de la cultura lectora que lo marcó. Si bien el estilo y la forma de estas series variaron con el paso de los años, los elementos básicos de cada historieta mantuvieron su temática, tamaño de publicación e identidad geográfica durante toda su producción.

Fontanarrosa: creador de mundos fantásticos

Tres son las categorías en las que se pueden agrupar los elementos más usados en los cómics para crear identidad geográfica: las peculiaridades de los personajes, el mundo circundante y las memorias o los recuerdos.

[19] Vargas, H. *El negro Fontanarrosa.* Argentina, Homo Sapiens Ediciones, 2014, p. 149.

[20] *Ibid.*, p. 149.

[21] *Ibid.*, p. 151.

[22] *Ibid.*, pp. 4-5.

Para empezar a crear la identidad geográfica de un personaje, se utilizan elementos básicos como nombre, apellido y profesión u oficio. También se agregan características étnicas y estereotipos de la complexión física que corresponden a una etnia en particular: los nativos de Maui son obesos; los italianos son guapos; los ingleses tienen los dientes feos. A estos rasgos se agrega la ropa y las representaciones de la moral e ideología de la cultura que acoge a los personajes. Los personajes también pueden mostrar poder político y ser poderosos e intimidantes ante otros personajes. Muestran un comportamiento sexual o de género que denota su origen, y, desde luego, a través de la comunicación, pueden mostrar algunos rasgos de la cultura en la cual se han desarrollado. Por las imágenes o palabras, podemos conocer la clase social a la que pertenecen y las prácticas familiares o tradiciones comunitarias, culturales o religiosas que practican. Las relaciones interpersonales de los personajes también aportan información sobre su origen o cercanía por un lugar.

El mundo que circunda al personaje tiene, desde luego, a decisión del creador, los elementos más naturales y fáciles para denotar la ubicación geográfica de la historieta. Estos elementos incluyen: el nombre de la locación, área, barrio, ciudad, o país y los paisajes. Los itinerarios de viaje del personaje, y el ambiente socioeconómico del lugar también otorgan información. Las características generales de la población apoyan en la manera en cómo se reconocerá el lugar. El nivel de civilidad de los personajes que circundan al protagonista —en la memoria colectiva— indica, por ejemplo, si la historia ocurre en otra época. Los avances tecnológicos también dan este tipo de información: televisores, computadoras y celulares nos sitúan inmediatamente en un tiempo determinado.

En la locación de una historia también se considera el tiempo en el que esta ocurre. Un ejemplo reciente: la Dublín irlandesa de *Dublinés* no es la misma que la del cuaderno de viaje *La ruta Joyce*, ambas obras de Alfonso Zapico. Muchos cómics sobre conflictos bélicos necesitan de información sobre la época para completar la visión del lugar donde ocurren las historias.[23] [24]

Algunos medios de transporte —barcos, canoas, aviones y carros— muestran la manera en la que los protagonistas viajan de un lugar a otro y son referencias de la época en que esto ocurre. El clima, la flora y la fauna también pueden retratar un lugar con precisión. Los eventos históricos, políticos y sociales, así como las tradiciones populares, son referentes determinantes de la ubicación de un personaje.

Las representaciones visuales en los cómics suelen incluir referencias a mitos y leyendas de regiones particulares. Se incluyen también estereotipos climáticos: un Londres nublado, un Seattle con lluvia, o una Nueva York en medio de una fuerte ventisca. En este apartado de memorias y recuerdos se incluyen los *flashbacks* o escenas referentes a las vivencias pasadas de los personajes durante su infancia o juventud y el lugar donde ocurrieron. También se agrupan en esta categoría mapas o descripciones con direcciones precisas.

[23] Zapico, A. *Dublinés*. Bilbao, Astiberri, 2011.

[24] Zapico, A. *La ruta Joyce*, Bilbao. Astiberri, 2011.

Inodoro Pereyra: la Pampa argentina en la distancia

Vargas considera que la obra maestra de Fontanarrosa es la serie de *Inodoro Pereyra* (1972-2007), «que ha sido también catalogada como un producto inexportable debido a las múltiples menciones de asuntos locales y a la representación específica de los habitantes de la Pampa argentina».[25] El entusiasta del cómic se siente irremediablemente atraído por esta serie, sin importar los retos que acarrea la lectura de sus particularidades sobre la localidad. Plagada de viñetas con planos panorámicos de la región, *Inodoro Pereyra* cuenta la historia y aventuras —a veces desventuras—, de un hombre nacido en la provincia argentina, un ser iletrado, muy guerrero y defensor de lo suyo, un «héroe de carisma terruñal».[26]

Inodoro vive en una casa de adobe muy humilde, con un solo árbol a la vista, continuamente se le ve caminando en la distancia. Fontanarrosa gusta de retratar desde lejos su terruño. Inodoro es pareja de Eulogia Tapia y tiene por acompañante —en la forma de un perro— a Mendieta, que funge como su compinche de aventuras. Inodoro siempre va descalzo y despeinado, con una vincha en la cabeza.

Fontanarrosa utiliza numerosos paisajes para situar la historia en la provincia rural de Argentina. En las viñetas podemos ver los campos, los ranchos y las casas. Estos son mencionados también de forma verbal. El lector percibe que el creador tiene lazos profundos con este terruño. «Fontanarrosa nunca vivió en la Pampa, pero sí tuvo una nana que venía de la provincia, de ancestros indígenas y que se apellidaba Pereyra».[27] Además de los paisajes que lo circundan, Inodoro tiene algunas características físicas, culturales y de comportamiento, que indican su origen humilde. Su discurso y su modo de hablar son los de un hombre que no ha tenido educación formal. Fontanarrosa escribe los diálogos de Inodoro con otra palabra: «yamado» por «llamado», «yastoy» por «ya estoy», «dispacito» por «despacito», y «dinidad» por «dignidad», entre muchas más. El efecto de lectura de estas palabras denota directamente características del habla y de la personalidad de Inodoro: de clase baja, locación rural y de poca o ninguna formación educativa formal. El lector que no pertenece a la localidad también es sorprendido por vocablos regionales cuyos significados son oscuros: *clinas*, *charango*, *cascanudos* y *cuises*, entre otras.

Fontanarrosa retoma referentes gauchescos de fuentes literarias e historieta gauchesca, presentando «en toda su complejidad las distintas vinculaciones sociales, intercambios culturales y dependencias económicas recíprocas existentes entre los grupos blancos e indios»,[28] creando un panorama que da pie a la sátira, a la crítica política y a la visión personal sobre un lugar específico.

---

[25] Vargas, H. *Op. cit.*, pp. 4-5.

[26] Fontanarrosa, R. *Inodoro Pereyra 5.* Argentina, Grupo Editorial Planeta, 2013, p. 5.

[27] Vargas, H. *Op cit.*, pp. 33-34.

[28] Landa, C.G. y Spota, J.C. «Trazos fronterizos. Representación de la frontera sur con el indio durante el siglo XIX en la historieta argentina. Algunas reflexiones desde la antropología y la arqueología histórica», en *Gazeta de Antropología*, 27 (2), artículo 35 (2011), p. 1.

Sin embargo, ante la dificultad de entender ciertos vocablos, el lector actual puede inferir que, de encontrarse frente a frente con Inodoro en un universo alterno, no entendería lo que dice y reacciona ignorando ciertos términos, pero comprendiendo otros. Aunque el español nos identifica como latinoamericanos, al mismo tiempo genera cierto distanciamiento en virtud de la cultura y del lenguaje local de cada región.

Fontanarrosa decide tener personajes invitados en *Inodoro Pereyra*, personajes que provienen de otras localidades, que pertenecen a otras culturas o a otros grupos étnicos, y los presenta utilizando algunos estereotipos o nombres específicos, es decir, utilizando el gentilicio para introducirlos en la historia. Así, en la serie pueden observarse habitantes de México, Estados Unidos, Rusia, Japón o Medio Oriente, y pobladores nativos norteamericanos y sudamericanos. Los mexicanos son retratados con grandes sombreros y largos rifles montando a caballo, grandes cartucheras les cruzan el pecho y anuncian que participaron en la Revolución y vienen desde Ciudad Juárez. [29]

Los estadounidenses aparecen como turistas ante Inodoro, con cámaras, lentes oscuros y gorras de béisbol, le toman fotos y se despiden con alegres «Bai», «Bai», «Bai».[30] Un personaje japonés aparece con la cabeza rapada, grandes dientes, ojos rasgados y saluda con un «arigató, arigató» («gracias, gracias») en la viñeta en la que se presenta ante Inodoro haciendo una inclinación con el cuerpo de casi noventa grados.[31] Cada uno de los personajes de otras regiones se representa con sus rasgos físicos específicos, utilizando en su mayoría estereotipos de uso cotidiano para completar sus caricaturas. Todos estos personajes aparecen en la historieta y muestran la versatilidad que Fontanarrosa tenía para retratar personas y conferirles una identidad geográfica.

Además de estos gentilicios, Fontanarrosa, también retrató personajes icónicos en *Inodoro Pereyra*, entre ellos y como transportados en una máquina del tiempo a Don Quijote y a un grupo de conquistadores españoles, con sus yelmos y sus mosquetes. También encontramos figuras de la cultura estadounidense ataviados como se representan comúnmente. Entre ellos podemos nombrar a Papá Noel, a E.T. a quien Mendieta confunde con un turista brasileño, a Annie, la huerfanita, a Batman, de quien Eulogia opina: «¡[n]unca he visto un murciélago tan güen mozo!»,[32] a Superman y a Hulk que «Es verde, sí... Pero verde esperanza».[33] A través de Inodoro, Fontanarrosa habla de lo que conoce, de un mundo circundante, de lo que le parece interesante de la cultura provincial. *Inodoro* representa, pero a la vez ejemplifica las posibilidades de satirizar su cultura. *Inodoro* es una serie compleja, su protagonista es alguien a quien aprendemos a querer, a quien le deseamos buena fortuna y de quien nos avergonzamos de vez en cuando, reaccionamos con pena ante sus desdichas, pero comprendemos que su esencia es esa, y estamos de acuerdo.

---

[29] Fontanarrosa, R. *20 años con Inodoro Pereyra*. Argentina, Ediciones la Flor, 1998.

[30] *Ibid.*, p. 42.

[31] *Ibid.*, p. 412.

[32] *Ibid.*, p. 524.

[33] *Ibid.*, p. 259.

Boogie el aceitoso: la violencia que nunca duerme

Boogie el aceitoso (1972-1995), a diferencia de *Inodoro Pereyra*, es un cómic que ha sido exitoso en muchos países, como Italia, Colombia, Brasil y México. Parodiando las películas de *Harry el sucio*, Boogie es un mercenario que además de asesinar y golpear por dinero, hace cualquier cosa que le pidan, como cuidar niños y modelar desnudo para algunos pintores.[34] La serie se publicó semanalmente de 1972 a 1995.[35]

Boogie vive en Nueva York, y esto es un hecho que se percibe desde los primeros ejemplares de la serie. El nombre de Nueva York como el lugar en donde se desarrolla la vida de Boogie es mencionado en pocas ocasiones en las más de quinientas tiras, pero no es solo el nombre lo que persuade al lector que presencia el Nueva York de finales del siglo xx. Fontanarrosa presenta una gran cantidad de elementos para señalar la identidad geográfica de *Boogie el aceitoso*. Por aquellos años, Nueva York representaba el espíritu cosmopolita y citadino, por ser el centro mundial del comercio (WTC), una ciudad atractiva y a la vez peligrosa, donde convergían muchas y variadas culturas.

Los recuerdos de los personajes son muy recurrentes en *Boogie*, debido a que, de vez en cuando, estos se sientan a platicar y se presentan *flashbacks* que describen visual y verbalmente diferentes recuerdos o memorias vividas por Boogie y por sus acompañantes. Fontanarrosa nombra algunos lugares famosos para darle a la serie ese ambiente neoyorkino que está en la memoria colectiva de los lectores, lugares como el Bronx, Brooklyn, la Calle 42 y el Central Park son algunos ejemplos.

Los personajes se hacen neoyorkinos cuando Fontanarrosa los nombra; Boogie es el primero, pero aparecen en la serie decenas de nombres anglosajones o judíos entre los cuales encontramos algunos tan complejos como: Anthony Brodsky, Betty Whithacker, Peter Warren Trent, y Rosalie Marie Millerd y algunos otros nombres propios comunes en la cultura estadounidense: Sue, Quincy y Harvey.

Los personajes hablan con palabras en inglés, pero a través de una castellanización fonética en los diálogos: «Gud bai» por «goodbye», «Jelou» por «hello», «Shet» por «shit»; como una parodia de la pronunciación norteamericana. Además de estas expresiones, encontramos en algunos ejemplares de la serie fragmentos de canciones en inglés. En múltiples viñetas también existen palabras en inglés expresadas por los personajes como: «Oh, God!» y «Ouch». Entre los elementos del mundo circundante que crean la identidad geográfica de *Boogie*, aparecen los nombres de lugares particulares de la ciudad de Nueva York: Queensborough, Newark Street y Long Island; y los letreros y anuncios publicitarios que señalan los lugares por los que camina Boogie: «Subway New York», «OPEN COME IN» y «POLICE NY». Las onomatopeyas de acciones, principalmente golpes o actos violentos, son recurrentes y se expresan en inglés, de manera muy similar a las de los cómics norteamericanos: «bang», «crash», «clik» y «riiing», son algunas de ellas.

[34] Vargas, H. *Op. cit.*, p. 41.

[35] *Ibid.*, p. 41.

En *Boogie*, Fontanarrosa también representa personajes de otras culturas, nacionalidades y hasta «razas». Entre los personajes que se topan con Boogie, generalmente como antagonistas, Fontanarrosa incluye gente originaria de Italia, Japón, Vietnam, China, Norteamérica, Perú, Sudamérica, Palestina y Puerto Rico, además de representar a latinos, chicanos, afroamericanos, talibanes, árabes y miembros del Ku Klux Klan. Todo este desfile de nacionalidades retrata fielmente la idea de que la ciudad de Nueva York es un *melting pot*, un crisol, una ciudad cosmopolita donde convergen diversas culturas y se amalgaman mientras se adaptan a la ciudad y a la sociedad estadounidense.

Boogie no tiene ningún empacho en nombrar e insultar a los que, al parecer, le son ajenos. Cuando Fontanarrosa representa afroamericanos, algunas veces aparecen con piel oscura, otras con una leve sombra, siempre con los labios gruesos, la nariz ancha, y el pelo rizado. Ellos llevan la peor parte de la actitud de Boogie quien les dice: «Escucha sucio negro racista»[36] «Quítate de mí vista, mandril».[37] A los japoneses los retrata con dientes grandes, pelones o rapados, inteligentes y muy buenos negociantes. La visión de Boogie es una representación de la del norteamericano racista y clasista y su retrato es una crítica social que hace su creador sobre sus características.

En *Boogie*, la ciudad de Nueva York está representada en imágenes visuales de edificios angostos, calles oscuras, señales de tránsito, azoteas vacías, paisajes con parques públicos, avenidas, restaurantes y bares. Además de interiores de departamentos minúsculos pero acogedores, muchas veces en viñetas pequeñas muy detalladas que acompañan como descriptores a la información temática de cada historia. Nueva York, durante las últimas décadas del siglo xx, se convirtió en una de las ciudades más importantes del mundo y fue para muchos una ilusión, un sueño hecho realidad. Por lo tanto, es comprensible la actitud del lector ávido por saber, conocer y ver más de tal locación. Con respecto a Boogie, es un protagonista malvado, coherente con sus acciones de mercenario y quien pareciera que disfruta con el odio que podamos otorgarle, sin embargo, su representatividad como instrumento de crítica social, su protagonismo y su coherencia lo volvieron un icono de la narrativa gráfica del siglo xx.

Los clásicos según Fontanarrosa: la vuelta al mundo en ochenta páginas

Las historias contenidas en el volumen *Los clásicos según Fontanarrosa* fueron publicadas por primera vez a mediados de los años setenta en diferentes revistas, para finalmente aparecer en un volumen de Ediciones de La Flor en 1980. Cada historieta es una parodia de una obra literaria clásica. El volumen incluye *La isla del tesoro*, *La cabaña del tío Tom*, *Moby Dick*, *Hansel y Gretel* y *El flautista de Hamelín*, entre muchas otras.

En esta colección de historietas, la preocupación de situar la narración en un tiempo pasado resalta los elementos de identidad geográfica más que en ninguna otra serie de Fonta-

[36] Fontanarrosa, R. *Todo Boogie el aceitoso.* Argentina, Ediciones la Flor, 1999, p. 63.

[37] *Ibid.*, p. 272.

narrosa. Cada historia utiliza varias viñetas y muchos fondos para representar la atmósfera original de cada texto, la que se espera al leer el título de la obra parodiada y recordar de lo que trata la historia. Mares, barcos, bosques, desiertos, campos de batalla, castillos medievales, selva tropical y sembradíos de algodón acompañan a los personajes de estos relatos.

Las primeras dos historias, en orden de aparición, son *La Ilíada* y *La Odisea*, narrativas gráficas en las que Fontanarrosa logra hacer muy claro que la historia tiene lugar en la Antigua Grecia. El primer personaje en aparecer en la primera viñeta de *La Ilíada* es Homero, quien, sentado sobre una piedra, toca un instrumento musical y canta una historia. En el segundo panel, otro personaje lo nombra y describe su ceguera y su profesión de bardo.[38] Hay una mezcla de descripciones verbales y visuales de los demás personajes, Aganmelón (representando a Agamenón) porta un casco, una armadura y armas similares a las que la memoria colectiva acepta como vestimenta militar de la cultura grecorromana. Fontanarrosa también plasma un Partenón con un letrero donde se lee: OLIMPO en la parte alta de su fachada. En la historieta se mencionan los nombres de los personajes de la historia original para enfatizar el origen de esta parodia: Helena, Minerva, Héctor, Ulises, Patroclo, Aquiles, Paris y Marte. En algún momento también se señala a Troya como un lugar en la historia. Estos y otros elementos también aparecen en la parodia de *La Odisea*. La primera palabra que aparece en el cómic es el nombre de Ulises, gritado por Penélope y entonces se narra un pequeño resumen de sus experiencias de viaje. Fontanarrosa representa seres mitológicos de la historia que está parodiando: sirenas, cerdos parlantes y un cíclope para dar al lector la impresión de un viaje fantástico.[39]

En la historia de *Alí Baba y los 40 ladrones*, el fondo está compuesto por rocas y un paisaje desértico que simula arena por doquier. Los personajes tienen una indumentaria arabesca, tienen la piel y el cabello oscuros, usan turbantes, sombreros o se cubren el rostro con telas, sus narices son de gran tamaño y sus miradas y actitudes son temerarias. Al final de esta parodia, Fontanarrosa menciona el conflicto político entre Israel y Palestina.[40] En la parodia de *Otelo* de William Shakespeare, Otelo muestra facciones toscas y piel morena. Los paisajes retratan Venecia, sus canales y las góndolas en las que transitan los personajes. Los diálogos están escritos en verso y los personajes adoptan poses muy dramáticas como si representaran una obra teatral en lugar de ser personajes de una historieta. Con igual fuerza, la identidad geográfica de *Ivanhoe* está denotada por una justa medieval entre dos caballeros, las armaduras de estos, sus lanzas, los vestidos de las damas de la corte, los ropajes del clero y los cortes de cabello de los personajes.[41] La arquitectura de los castillos también recuerda a construcciones medievales, así como los muebles y decoraciones del trono. En la historieta paródica de *Robinson Crusoe*, todas las viñetas incluyen flora y fauna tropical con muchos planos panorámicos de la isla, el mar que la rodea y la balsa donde navegan Robinson y su acompañante,

[38] Fontanarrosa, R. *Los clásicos según Fontanarrosa.* Argentina, Ediciones la Flor, 1980, p. 5.

[39] *Ibid.*, pp.13-20.

[40] *Ibid.*, pp.21-29.

[41] *Ibid.*, pp.30-35.

quien no se llama Viernes sino Domingo, y que es «un pigmeo caníbal»[42] representado con facciones africanas, un hueso en la cabeza y varios orificios de aretes gigantes en las orejas.

Vincent Debiais cree que «cuando los personajes se presentan a sí mismos en un cómic, a veces ellos introducen su identidad geográfica»,[43] a veces esta se revela paralelamente a la historia mientras el personaje vive su relato. Fontanarrosa es experto en ambos formatos. Nos presenta —a través de Inodoro y de Boogie— la información que explica su identidad, aunque inicialmente, para conocimiento de los demás personajes, así consecuentemente del lector. El personaje, a través de su creador, tiene conciencia de su propia identidad y tiene a su disposición toda la información necesaria para transmitirla. Es entonces que el lector reconoce la geografía de ese lugar a través de una asociación cultural o un recuerdo o bien se adentra con confianza por primera vez en ella: crédulo. El creador está consciente de que necesita apelar a este reconocimiento o confianza para que su historia tenga sentido.[44] Existe un acuerdo tácito entre el artista y sus lectores, que aceptan con gusto, las locaciones de Inodoro y Boogie para el disfrute de dos diferentes narrativas.

Conclusión

Fontanarrosa retrata las profesiones y actividades de sus personajes que los identifican propios de algún lugar. También sus apelativos ayudan a situarlos en un contexto geográfico. La historia que se cuenta es un factor que tiene coherencia con los anteriores elementos. En los textos revisados, las historias ocurren en diferentes lugares y momentos en el tiempo, pero en ellos, los elementos necesarios para entender donde ocurre la historia son constantes y minuciosos. Al parecer, el lector de Fontanarrosa, sabe que el creador «promete» una representación reconocible de lugares y que se apega a ella dando cada vez más información, siempre relevante y siempre coherente.

Fontanarrosa nos adentra en el Nueva York del mercenario Boogie y, en tan solo una viñeta, nos transporta a Vietnam, a un campo de batalla a través del relato, para llevarnos dos viñetas después a un plácido Central Park con todo y su lago. De igual forma, Fontanarrosa nos lleva a un Olimpo de *La Ilíada* en donde Homero canta sus historias y a una Ítaca de *La Odisea* en dónde Ulises se reencuentra con Penélope. Pero de vuelta a casa, en algún lugar de las pampas argentinas, Inodoro espera sentado fuera de su casa platicando con Mendieta sobre las cosas de la vida que no le son gratas.

Mientras muchos seres humanos «ya no transitamos por los parajes cotidianos que conducen al hombre a crear su identidad en el lugar»,[45] el cómic sí requiere y reproduce esta

[42] *Ibid.*, p. 68.

[43] Debiais, V. «Transmitir la identidad. Difusión y promoción de la identidad en las inscripciones publicitarias de la Navarra medieval», en *Actas del VI Congreso de Historia de Navarra*, (2006), pp. 66-80, p. 3.

[44] *Ibid.*, p. 4.

[45] Pérez Arriaga, R. *Op. cit.*, p. 41.

identidad, haciéndolo un género para el disfrute y placer del que anhela un sentido de pertenencia, aunque sea solo por el tiempo en que lee y recrea ese mundo imaginario. La selección de elementos para crear la identidad geográfica de los personajes tiene relación con el impacto que produce la historia en el lector y, a gran escala, en el posible público general. Hay quien pueda preguntarse si el Nueva York tan enigmático y magnético de *Boogie* es parte de su éxito, o si la territorialidad de Inodoro y sus modos tan locales le impidieron ser leído en otros países de habla hispana durante sus primeros años. Las parodias de *Los clásicos*, por su parte, quedarán como una muestra, como un catálogo de todos los elementos necesarios para persuadir a los lectores de viajar por el mundo a través del tiempo y el espacio en una historieta. De Ítaca a Inglaterra, de una isla desierta a España, a Londres, al sur de los Estados Unidos, convirtiendo así al cómic de Fontanarrosa no solo en un mapa del tiempo y del espacio gráfico de una narración, sino en un mapa del tesoro, mostrando, así, que el noveno arte es un verdadero mapa del tesoro en la vida del hombre.

Bibliografía

Ausente, D. «La memoria gráfica y las sombras del pasado», en García, S. (coord.). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata naturae, 2013, p.109.

Ayala, P. *El cómic y sus razones*. México, Universidad de Colima, 2016.

Debiais, V. «Transmitir la identidad. Difusión y promoción de la identidad en las inscripciones publicitarias de la Navarra medieval», en *Actas del VI Congreso de Historia de Navarra*, (2006), pp. 66-80.

Dittmer, J. «Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration», en *Transactions of the Institute of British Geographers New Series*, vol. 35, n.º 2, (2010), pp. 222-236.

Dunnett, O. «Identity and geopolitics in Hergé's Adventures of Tintin», en *Social & Cultural Geography*, vol. 10, n.º 5, (2009), pp. 583-598.

Emmerson, P. «Doing comic geographies», en *Cultural Geographies*, vol. 23, n.º 4, (2016), pp. 721-725.

Fontanarrosa, R. *20 años con Inodoro Pereyra*. Argentina, Ediciones la Flor, 1998.

— *Inodoro Pereyra 5*. Argentina, Grupo Editorial Planeta, 2013.

— *Los clásicos según Fontanarrosa*. Argentina, Ediciones la Flor, 1980.

— *Todo Boogie el aceitoso*. Argentina, Ediciones la Flor, 1999.

Landa, C.G. y Spota, J.C. «Trazos fronterizos. Representación de la frontera sur con el indio durante el siglo XIX en la historieta argentina. Algunas reflexiones desde la antropología y la arqueología histórica», en *Gazeta de Antropología*, 27 (2), artículo 35, (2011), pp. 1-12.

Hernando, A. «Retórica iconográfica e imaginación geográfica: los frontispicios de los atlas como proclamaciones ideológicas», en *Boletín de la A.G.E.*, n.º 51, (2009), pp. 353-369.

Martín-Barbero, J. «Jóvenes: comunicación e identidad», en *Revista Pensar Iberoamérica* (0), OEI, (2002), pp. 1-15.

Pérez Arriaga, R. «La ciudad, lugar de identidad geográfica y cultural», en *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*. vol. 19, n.º 54, (2009), pp. 35-47.

Rodríguez Pequeño, M. «Crónica urbana e identidad geográfica en la narrativa de Miguel Delibes y Francisco Umbral», en *Actas XLV* (AEOE, s.f.), pp. 325-332.

Taylor, S. *Narratives of Identity and Place*. London, Routledge, 2010.

Vargas, H. *El negro Fontanarrosa*. Rosario, Homo Sapiens Ediciones, 2014.

Zapico, A. *Dublinés*. Bilbao, Astiberri, 2011.

Zapico, A. *La ruta Joyce*. Bilbao, Astiberri, 2011.

Plasticidad onírica en los cómics autobiográficos de Rachel Deville

Dream plasticity in Rachel Deville's autobiographical comics

Adela Cortijo Talavera

Universitat de València

Adela Cortijo Talavera es profesora titular de la Universitat de València. Es especialista en narrativa francesa contemporánea y artes audiovisuales. Su línea de investigación se centra en el estudio del cómic y los principales ejes de sus análisis serían la historieta francófona, la relación intermediática con la literatura y la producción de autoras de cómic desde los años setenta hasta la actualidad. En 2007, organizó y dirigió un coloquio internacional sobre cómic de autoría femenina titulado: *Literatura y cómic. Dibujos escritos-escritos dibujados: visiones femeninas*. En marzo de 2008, organizó en la Universitat de València un seminario de cómic y literatura impartido por Thierry Groensteen. En diciembre de 2009, codirigió, junto a Álvaro Pons, el coloquio: *Primeras jornadas de narrativa gráfica*. En mayo de 2012, formó parte del Jurado de la 5.ª edición de la Alhóndigakomik, junto a Antonio Altarriba, Yexus y Rafael Martínez. Entre sus artículos publicados, destacarían: «Autoras contemporáneas en la historieta española. Revisión de la etiqueta cómic femenino» en *Arbor*, 2011; «Sexualidad traumática en herederas del *underground*: Debbie Drechsler y Phoebe Gloeckner», en *Tebeosfera*, 2012 y «Mirada y representación del cuerpo femenino en el cómic francés: las autoras de *Ah! Nana*», en *Diablotexto digital*, 2016.

Fecha de recepción: 5 de marzo de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 4 de mayo de 2018

Resumen

Este artículo es una aproximación a las técnicas de inserción de los relatos de sueños en el cómic autobiográfico o «autobiocómic» y a las distintas posibilidades que ofrece el medio en la figuración simbólica del inconsciente. Para ello analizaremos la obra de Rachel Deville, *Lobas* (2007) y *L'Heure du loup* (2013), y reflexionaremos acerca de la combinación de motivos simbólicos, oníricos y surrealistas que consiguen exorcizar, mediante el dibujo, los fantasmas de esta autora. Ya sean de carácter teriomorfo o de juego con el parámetro espacial.

Palabras clave: Rachel Deville, cómic autobiográfico, relato onírico, animalidad, simbolismo.

Abstract

This article is an approach to the techniques of inserting dream stories in the autobiographical comic and the different possibilities offered by the medium in the symbolic figuration of the unconscious. For this we will analyze the work of Rachel Deville: *Lobas* (2007) and *L'Heure du loup* (2013), and we will reflect on the combination of symbolic and surrealist motifs that manage to exorcise, through drawing, the obsessions of this author. Whether they are teriomorphic or play with the spatial parameter.

Keywords: Rachel Deville, autobiographical comic, dream story, animality, symbolism.

Cita bibliográfica

Cortijo Talavera, A. «Plasticidad onírica en los cómics autobiográficos de Rachel Deville», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 10 (2018), pp. 46-64.

Autobiografía y sueño

El cómic, al igual que el cine y la literatura, entrelaza e impulsa desde sus orígenes los contactos fructuosos de la ficción, la ilusión y el imaginario con la materia del sueño. En 2014, Thierry Groensteen fue el comisario de la exposición antológica «Nocturnes: le rêve dans la bande dessinée»,[1] en la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image de Angoulême, y en ella hubo una extensa muestra de distintos tipos de historieta onírica, en la que cabría señalar, en el apartado histórico, el germen de *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay. Las otras cuatro secciones temáticas que se propusieron fueron: fronteras fluctuantes entre sueño y realidad, diarios de sueños, pesadillas y onirismo, y en ellas se exponían planchas originales de Guido Crepax, Moebius, Marc-Antoine Mathieu o David B. Y en lo que concierne a la participación de autoría femenina, el inventario señalaba los trabajos autobiográficos de la quebequense Julie Doucet y de las francesas Caroline Sury, Johanna Schipper y Rachel Deville.

Sin intentar elaborar en este estudio una lista exhaustiva de autores o marcar un recorrido evolutivo de historietas que se estructuran con líneas divisorias frágiles entre sueño y realidad, centraremos nuestra atención en los relatos de sueños como formas o procesos del género autobiográfico o de los «autobiocómics» —término propuesto por Ann Miller y Pratt Murray—[2] de autoría femenina y analizaremos el caso concreto de Rachel Deville. En relación con la autorrepresentación o el grafismo egotista, vivencial, exorcizante, autorreflexivo, es evidente que la prolífica tendencia intimista en el cómic de los últimos decenios —en Francia desde los años ochenta— no es exclusiva de las autoras. En el ámbito francófono habría que citar sin duda los trabajos de David B., Frédéric Boilet, Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim o Fabrice Néaud… y la enumeración no acabaría ahí. Pero es cierto que existe una especie de asociación incontestable con la forma del «autobiocómic» y la producción de autoras únicas, guionistas y dibujantes. Las mujeres se adentran cada vez más también, y con éxito, en los géneros clásicos ficcionales, como puedan ser la fantasía, el western o la ciencia ficción. Ellas adoptan, trasladan, modifican o actualizan los dogmas y estereotipos de estos géneros tradicionales. En ese sentido, es significativo

[1] Groensteen, Th. *Nocturnes. Le rêve dans la bande dessinée*. Citadelles and Mazenod, 2013. Catálogo de la exposición.

[2] Miller, A. y Murray, P. «Transgressive Bodies in the work of Julie Doucet, Fabrice Néaud and Jean-Christophe Menu: Towards a Theory of the "AutobioBD"». Disponible en: http://epress.lib.uts.edu.au/research/handle/10453/3320

el hecho de que haya autoras que han entrado con fuerza en las factorías Marvel y DC y han conseguido actualizar con sus aportaciones los mitos, creando superheroínas que son no solo apreciadas por los lectores, sino también por las lectoras. Así, se demuestra que el filón de lo testimonial o del intimismo lírico no está reñido con lo maravilloso, lo fantástico, los argumentos de leyendas folclóricas o las pinceladas góticas. Pero se sigue ligando invariablemente la producción de autoras con el concepto de «cómic de autor» y con una propensión al monólogo interior. Un cierto arte literario y acercamiento a las formas del diario íntimo, de la confesión o del testimonio se asimila *a priori* con la historieta hecha por mujeres, especialmente en Francia a partir de los años noventa, en el momento de auge de la *nouvelle bande dessinée*, de la proliferación de editoriales independientes y del éxito del grupo del atelier Nawak de la Place des Vosges. Pero este no es solo un atributo insistente en las autoras contemporáneas, sino más bien una característica propia del artista del siglo pasado y del presente. Tras el éxito mundial de *Persépolis* (2000-2003, L'Association) de Marjane Satrapi, los cómics autobiográficos, los «autobiocómics» de autoría femenina se han propagado con distintas orientaciones o tentáculos, pero casi siempre con miradas incisivas y reflexiones retrospectivas a temas de la infancia, la familia, la sexualidad, la enfermedad y la muerte. Satrapi, Julie Doucet, Aurélia Aurita, Phoebe Gloeckner, Debbie Drechsler, Johanna Schipper, Alison Bechdel, Miriam Katin o Dominique Goblet son prueba de ello.

Los estudios sobre autobiografía en el cómic son numerosos y necesarios y versan sobre aspectos diversos en torno a las aportaciones formales del lenguaje del medio a estos proyectos de representación de una materia vital o vivencial, más o menos conflictiva, más o menos íntima. Y cuentan con consideraciones teóricas de gran envergadura respecto a la encarnación gráfica del autor, la autorrepresentación, el autografema, la autoapreciación o la autodepreciación, la labor con la temporalidad o la dialéctica entre sinceridad y mentira. Es posible explorar las posibilidades plásticas, estéticas y estilísticas que ofrece el cómic para tratar una introspección y una búsqueda identitaria alejándose o acercándose de forma voluntaria a un efecto de realidad y recreando en la plancha un espacio de exploración, de apertura y cierre y de concentración en sí mismo. En ese sentido, me parece significativo un artículo de Groensteen, «Autobiographie»,[3] publicado en agosto de 2014 en la revista en línea *Neuvièmeart 2.0*, en el que llevaba a cabo un recorrido amplio e histórico por el medio al adentrase en los territorios del yo. Y un artículo de Jan Baetens que publicó en la revista *Belphégor*, «Autobiographies et bandes dessinées», en el que afirmaba lo siguiente: «L'autobiographie en bande dessinée ne se produit pas dans un vide [...] Elle se situe dans une époque hantée par le culte de l'authenticité ou, plus exactement (et la nuance est capitale), de refus de l'inauthenticité».[4] En ese rechazo de la falta de autenticidad o en ese combate por arañar los vestigios de la verdadera identidad, se puede establecer una

[3] Groensteen, Th. «Autobiographie», en *Neuvièmeart 2.0*, agosto de 2014. Disponible en http://neuvieme art.citebd.org/spip.php?article813

[4] Baetens, J. «Autobiographies et bandes dessinées: problèmes, enjeux, exemples», en *Belphégor*, vol. 04, n.º 1, noviembre de 2004. Disponible en http://dalspace.library.dal.ca/bitstream/handle/10222/47689/04_01_Baeten_autobd_fr_cont.pdf?sequence=1

evolución o distinguir distintas posibilidades de construcción identitaria en el cómic de autoría femenina contemporáneo. Y ahí es donde cabe la operación de incrustar en las viñetas mundos oníricos para crear no solo un efecto de ficción y evasión, sino un efecto de realidad o, mejor dicho, de autenticidad. El cómic autobiográfico se liga con facilidad a lo onírico y a los relatos de sueños gracias a la figuración del dibujo y a la transformación, que propicia el medio, de una idea abstracta en imagen. La búsqueda de lo «verdadero» o lo auténtico podría llevarse a cabo a partir de la representación de lo irracional, lo escondido o lo inconsciente. De manera que el terreno de lo simbólico, lo surrealista y lo onírico se potencia como manera de conocer las neurosis y de ahondar sin orden ni lógica en los sentidos y en la memoria afectiva *proustiana* con la que reconstruimos los recuerdos en un relato de vida. De ese modo, se ahonda en una nueva retórica visual fundada en metaforizar los pensamientos y las emociones. En el ámbito francófono, y en tanto que contemporáneos de Rachel Deville, cabría citar los trabajos de David B., en especial *Le cheval blême* (1992) publicado en la colección «Ciboulette» de L'Association, en el que ese caballo representaba la muerte de la que se pretende escapar a galope —la cabeza de caballo de *The Nightmare* de Füssli (1781)— y el diario de sueños de *Les complots nocturnes* (2005), diecinueve sueños registrados y dibujados entre 1979 y 1994, publicados en Futuropolis. En 2012, la editorial l'Apocalypse, de Jean-Christophe Menu, publica *Le Rêveur captif* de Barthélémy Schwartz. Una obra experimental en la que propone, con una técnica mixta que combina dibujo, fotografía y efectos gráficos varios, volver a sus pesadillas o rememorar sus sueños obsesivos de juventud. Ese mismo año, en 2012, se publica en l'Association *La montagne de sucre* de Sandrine Martin, en la que, con un dibujo a lápiz por página, nos cuenta una historia íntima de amor. El mismo año aparece *L'œil de la nuit* de Vincent Vanoli, quien, tras haber propuesto dos historietas autobiográficas anteriores, ofrece una cabalgata nocturna en cincuenta y cuatro planchas oníricas en las que surgen sus paisajes mentales gráficos. Y también es en 2012 cuando Éric Lambé publica su inquietante *Le fils du roi* en Frémok, relato de sueños que consta de noventa planchas dibujadas exclusivamente con un bolígrafo Bic azul o negro.

En ese contexto, un año después, en 2013, Rachel Deville publica *L'heure du Loup* en L'Apocalypse. Una recopilación de veintiún relatos cortos de sueños que realizó durante una estancia en la casa de los autores de Angoulême. Sueños dibujados, kafkianos, que la construyen junto a su imaginario y que tejen lazos con su primer «autobiocómic»: *Lobas*, publicado en castellano seis años antes, en 2007, en la colección «Sin nosotras» de la editorial Sins Entido. Una novela gráfica en la que expresaba su percepción animalizada de ella misma y de su hermana gemela en forma de lobas.

Deville nació en Firminy, cerca de Saint-Étienne, en 1972, quince minutos después que su hermana gemela, Anne. Desde niña se apasionó por el dibujo y compuso sus primeras historietas a los diez años. Realizó sus estudios, hasta 1996, en la facultad de Artes Plásticas y en 2000 se instaló durante nueve años en Barcelona. Desde 2005 se dedica por completo al cómic y la ilustración. Sus obras gráficas reflejan esa posibilidad de conjugar la búsqueda identitaria con el relato de sueños, creando motivos e indicios dibujados para comprender su universo personal e imaginario. A Rachel Deville le interesan los conflictos de la infancia,

la relación con la madre, la dualidad, la sexualidad, el miedo atávico a la muerte..., pero de un modo muy personal, sin seguir necesariamente los clichés o estereotipos psicoanalíticos freudianos o lacanianos, y haciendo uso de una extraordinaria riqueza plástica en sus obras. Ella dibuja continentes manifiestos para dejar translucir contenidos latentes con mecanismos de figuración, desplazamiento y condensación. Y presenta un topo-análisis en el que los espacios interiores y las atmósferas irreales desvelan o clarifican parte de su intimidad. Rachel Deville cuestiona su construcción ontológica desde la infancia y adolescencia a través de la materialización visual de lo latente, de lo impalpable, de lo indecible, de lo inefable, de lo que, en el parámetro de lo real, sería también invisible. Deville trabaja con dibujos en blanco y negro, con los lápices HD de su infancia, sin usar la tinta china, y parece que suele pasar horas para dibujar sus viñetas de forma laboriosa y evocar un cierto retorno artesanal a los orígenes.

Lobas. El doble teriomorfo

Lobas ofrece una reflexión casi sartriana sobre la mirada del otro —«faut-il craindre le regard d'autrui?»— y ofrece rasgos post-surrealistas del imaginario y la estética de la autora, que toma conciencia del mundo que la rodea y de sus barreras con el uso, a veces, de la técnica de las correspondencias. En lo que respecta a su reflejo en el espejo, la autora-grafiadora-personaje atraviesa etapas diferentes, oscilantes, de atracción y repulsión hacia su hermana gemela Anne, durante la infancia y, especialmente, durante la desquiciante metamorfosis de la adolescencia, el periodo de afirmación y transformación por excelencia, tan apreciado en el cine de terror. Ellas se arrastran, se separan y se reúnen como a ambos lados de una cinta elástica, una contra la otra como polos opuestos, con la fuerza de un imán o un agujero negro, y así se tragan y se pierden la una en la otra. Rachel Deville manifiesta el pensamiento obstinado de que su hermana y ella hubieran podido ser la misma persona, indivisible, con un mismo cuerpo. Y esa idea martillea y repercute en su noción de dependencia y de deseo de independencia.

Ellas saben de su extrañeza a través de los ojos desorbitados e impúdicos de los «otros», de su perenne examen visual. Sorprendidas al ver su propia imagen repetida en las pupilas reflectantes del resto, se agreden, se hieren y se cubren los brazos de arañazos. Se sienten siamesas, ofrecidas en espectáculo como *freaks* frente a los otros niños de la escuela o del instituto. Niños dibujados como auténticos monstruos, cual Polifemo, cuya cabeza es solo un ojo gigante, como el de Magritte.

Se sienten escrutadas de manera agresiva, inquisitiva, y esa sensación produce en ella, en plural, en ellas, una noción negativa de sus cuerpos idénticos que se convierten en impersonales e intercambiables por el hecho de no ser únicos.

En su primer cómic autobiográfico, *Lobas*, Rachel Deville juega con la representación de la pesadilla. Retraza el crecimiento de su cuerpo escindido y la percepción de su ego dividido en dos, compartido con su hermana gemela. Iguales como dos gotas de agua. La *gemelidad*,

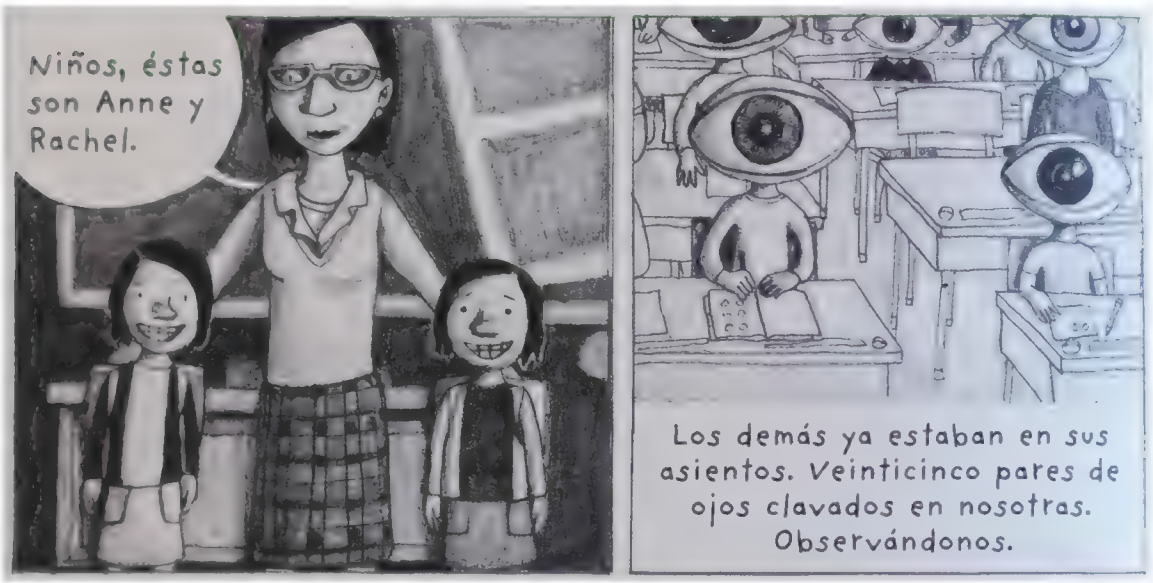

Niños, éstas son Anne y Rachel.
Los demás ya estaban en sus asientos. Veinticinco pares de ojos clavados en nosotras. Observándonos.

FIG. 1. Deville, R. *Lobas*. Sins Entido, 2007, p. 44.

topos por excelencia de lo fantástico, se presenta como una figura de obsesión narcisista, un impulso de contemplar el propio cuerpo a través del otro, con una hermana que es un temido reflejo en el espejo. Y el dibujo del sujeto doble se propaga a través de los encuadres y montaje de viñetas regulares que hacen pensar en la repetición, así como en planchas simétricas que recrean imágenes duplicadas sorprendentes y, la mayor parte del tiempo, siniestras.

La reafirmación del yo se produce a partir de un odio y un combate de la una hacia la otra y, por metonimia, destruyen los objetos cotidianos que les rodean tratando de encontrar en vano algún elemento que sea de la propiedad individual de alguna de ellas.

> «Todo lo que teníamos acababa deshilachado, doblado, roto, masticado. Objetos dispersos en un mundo disperso. [...] Deseábamos con ferocidad tener algo que fuera nuestro. [...] Y como no lo teníamos, encerrábamos el vacío en estuches imaginarios».[5]

Observables y observadas desde la cuna, se ahogan en un pasaje obligado de la barrera acuática de Narciso, que separa el mundo de arriba y de abajo. Pronto pequeños apéndices crecerán desde sus coxis de lobeznas porque la *gemelidad* se *reifica* y, sobre todo, se animaliza, relacionada con el satánico número par de la metamorfosis y de la licantropía, con la doble naturaleza humana, como les recuerda a las hermanas el minotauro en los meandros de su laberinto. En especial es durante la adolescencia cuando se vuelven más violentas y se convierten en jóvenes lobas esquivas, que muestran sus colmillos, esconden sus colas y maman de la loba capitolina, como metáfora hilada de aislamiento y salvajismo extremo entre ellas.

[5] Deville, R. *Lobas*. Madrid, Sins Entido, col. Sin nosotras, 2007. Traducción de Lorenzo F. Díaz, p. 54.

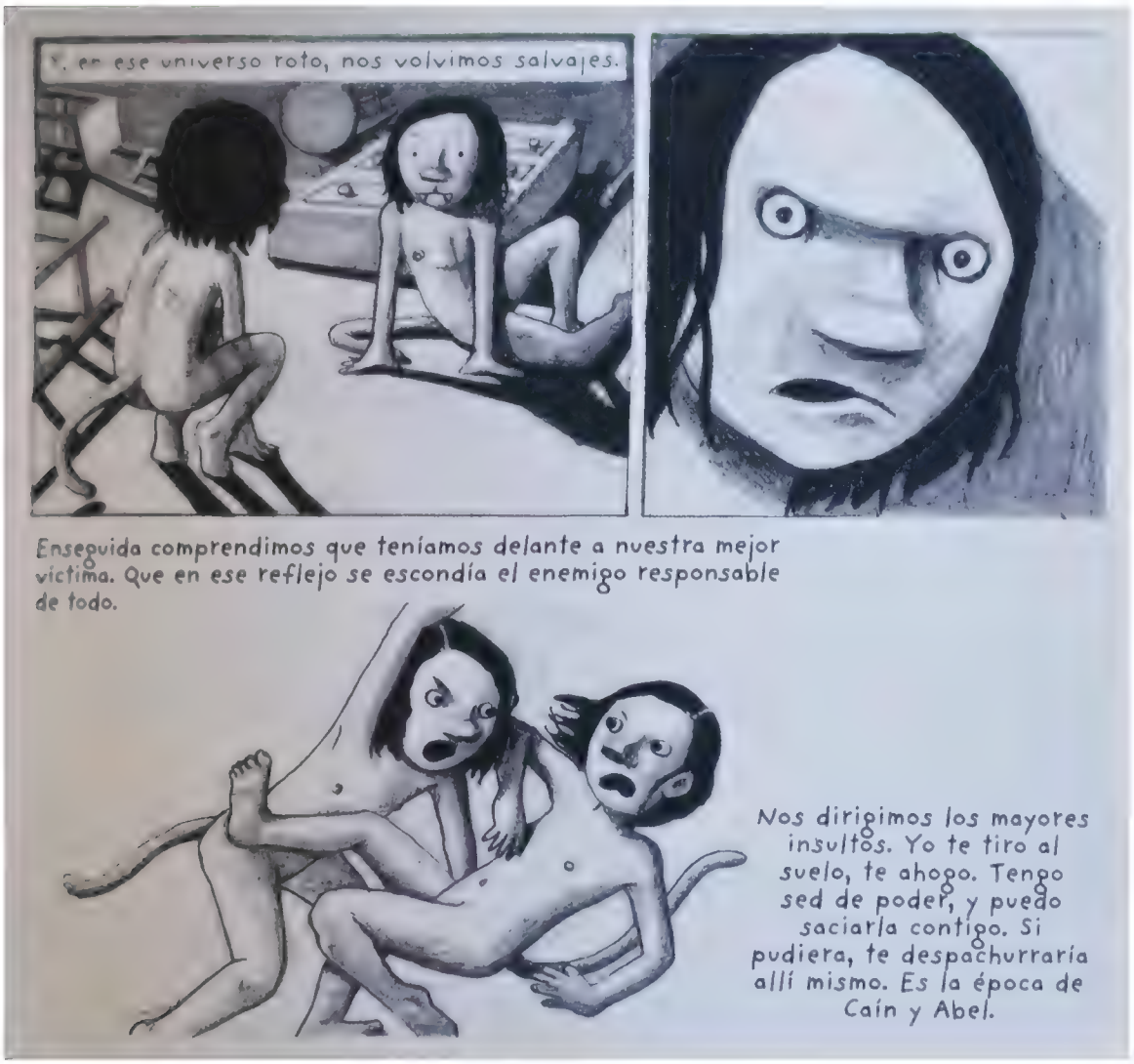

Y, en ese universo roto, nos volvimos salvajes.
Enseguida comprendimos que teníamos delante a nuestra mejor víctima. Que en ese reflejo se escondía el enemigo responsable de todo.
Nos dirigimos los mayores insultos. Yo te tiro al suelo, te ahogo. Tengo sed de poder, y puedo saciarla contigo. Si pudiera, te despachurraría allí mismo. Es la época de Caín y Abel.

FIG. 2. Deville, R. *Op. cit.*, p. 59.

Se trata de una imagen integrada, que hace de la metamorfosis un fenómeno extraordinario y al mismo tiempo ordinario. En este cómic con pinceladas surrealistas, el símbolo teriomorfo del lobo se impone, de este animal nocturno, gnóstico, de fauces negras que, como explica Gilbert Durand,[6] devora como el tiempo y traga, como Saturno a sus hijos, para deshacerse de la amenaza del otro. Unido al deseo, a las pulsiones primarias, particularmente sexuales y que se repite en eco en *L'Heure du loup*, es un arquetipo arcaico. Los cambios asociados al crecimiento, al paso de la infancia a la adolescencia y luego a la edad adulta se hacen visibles gracias a esta animalización con rasgos oníricos ligada a la cuestión de la mirada. Una mirada que escruta, que salta y que ve doble, asociada a la repetición que destruye desde el principio toda posibilidad de unidad identitaria tranquilizadora. Las hermanas lobas que dibuja Rachel Deville se dan en espectáculo en el interior de una jaula o a través de una pared de cristal. Su aspecto de lobas

[6] Durand, G. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris, Dunod, 1990 [1963], pp. 90-23.

traduce su actitud defensiva y desafiante frente a la mirada que las petrifica. Anne y Rachel dejan entrever sus colas de lobas por encima de su ropa. Rachel Deville se presenta, a ella y a su hermana, como animales al acecho, animales que evocan los peligros de los cuentos folclóricos, de las leyendas de hombres lobos. Ella utiliza en las viñetas de *Lobas* toda una serie de motivos primitivos, antropológicos y de figuras prestadas del surrealismo, relacionadas con el doble, lo híbrido, lo monstruoso y el contraste constante entre lo infinitamente grande y lo infinitamente pequeño en espacios sin referentes con el fin de rescatar los momentos de su infancia.

Deville elabora también en su «autobiocómic» la variante de los relatos de filiación, de los que habla Dominique Viart,[7] que muestran no solo una etapa de vida, sino que se encuen-

FIG. 3. Deville, R. *Op. cit.*, p. 73.

[7] Viart, D. «Filiations littéraires», en Baetens, J. y Viart, D. *Ecritures contemporaines. vol. 2.* États du roman contemporain. Caen, Lettres Modernes Minard, 2000.

tran en la base de la materia psíquica y de una escritura gráfica de sí misma descentrada. Y, en eso, parece que las autoras son más proclives a señalar la perversidad de relaciones familiares hipócritas y ponen en evidencia violencias escondidas y una agresividad latente y subterránea de la que no se habla pero que se evidencia.

La autora señala, desde su primera novela gráfica, la dificultad de aprehenderse fuera de su hermana y del círculo de su familia, sobre todo de la figura de la madre. Las gemelas han sido amamantadas a los pechos de la loba latina, de una madre cruel, resentida y colérica tras el divorcio con el padre ausente. Las relaciones tortuosas con la madre se encarnan en largas ramas negras de espino que rodean y atan a las hermanas en sus zarzas.

En *Lobas* se modela una figura materna inquietante, como sucede también en el caso de Chantal Montellier con una madre medusa en *Un deuil blanc* (1987), o la madre castradora de Nathalie Ferlut en *Lettres d'Agathe* (2008, Delcourt), que prefiere a sus hijos varones y desprecia a su hija, o la madre ausente de Dominique Goblet en *Faire semblant c'est mentir* (2007, L'Association). Son madres posesivas que alienan y que en lugar de proteger surgen amenazadoras. Esta madre con cuatro brazos, que pretende hacerlo todo, está presente desde el principio, desde el parto, y es un ser ambivalente —«la madre es todopoderosa, a la vez que carente de fuerzas»—,[8] mientras que el padre se muestra indiferente a las tareas de la procreación y la educación. La madre encuentra también su doble, su calco, su sombra, en la madre pequeña, en la hermana mayor de las gemelas. Cuando la madre se pone enferma, esta enfermedad se representará de nuevo metafóricamente como una rama negra de espino que sale de su interior por su boca y la atraviesa. Ella será la primera en ponerlas en contacto con la muerte.

La metáfora visual de la enfermedad es una cuestión recurrente en este tipo de relatos gráficos autobiográficos, en los que el dibujo consigue plasmar con figuras retóricas o símiles visuales un dolor que de otro modo sería difícil de expresar. En ese sentido, además de Rachel Deville cabría citar el caso de los seis volúmenes de *L'Ascension du Haut-Mal* (1996-2007) de David B., donde el autor-grafiador-personaje marca su vida, desde la infancia, con las crisis de epilepsia de su hermano, un «Haut-mal» que adquiere rostros de monstruos. O un virus con forma de rinoceronte en *Pilules bleues* (2001) de Frederik Peeters. O *La tendresse des pierres* (2013) de Marion Fayolle, que aborda con pudor el cáncer y la muerte de su padre.

En *Lobas*, la separación de los padres desvelará la locura y extrañeza de una madre que corre en sujetador y bragas con la boca llena de dentífrico como un animal con rabia. Dentro de una jaula de pájaros, las hermanas confirman su percepción de la realidad. Y al producirse la ruptura familiar, se creará un sector masculino y otro femenino como si hubiera que aprender lecciones de feminidad. Rachel y Anne se quedarán junto a una madre encolerizada, bruja o mujer gigante, que inunda la casa con sus gritos e invade el espacio, como un ogro, con su pie o su cabeza desproporcionadas, provocando el terror de sus hijas. La madre les obligará a

[8] Deville, R. *Op. cit.*, p. 14.

ocuparse de las tareas de la casa y les impondrá un modelo de mujer obediente y sumisa. La casa, al igual que la escuela, es un territorio hostil que hará crecer el odio en ellas como las ramas de espino. Ese sentimiento de ira les unirá contra la madre, y se volverán insensibles a su dolor, impasibles sumergidas en una cocina inundada por las lágrimas de la madre.

La problemática de la filiación se extiende en *Lobas* hacia los «otros», como llaman las hermanas al resto de la humanidad que no participa en su universo dual. Ellas trepan a las ramas de un árbol, símbolo de crecimiento, y miran desde lo alto a otros seres, duplicados simbólicamente por sus sombras y se sienten las reinas de las fisuras, la de su cigoto resquebrajado. La incomunicación es evidente ya que las hermanas gemelas crean un universo particular que les es propio, en su guarida usan un lenguaje que solo ellas pueden comprender y se encaraman sobre árboles imaginarios desde los que observan a los otros como si fueran insectos minúsculos que no las pueden ver. O bien se introducen en nichos redondos, cerrados, ováricos, a los que acceden gracias a puertas *carrollianas* que dibujan a medida de su necesidad en las paredes, al tratar de huir de los gritos e insultos que intercambian sus padres en guerra. Pero estos receptáculos circulares, seguros, con muros reflectantes, se harán cada vez más pequeños hasta que sea imposible refugiarse en ellos.

Ese lugar extraño, angustioso, de pasillos interminables, de puertas sin llaves, de sombras monstruosas, como el de *Alicia en el país de las maravillas*, se reproducirá en varias ocasiones en las pesadillas de *L'Heure du loup*. Las lobas saldrán del encierro cuando se produzca la separación, cuando abandonen el hogar. Una irá hacia el norte y la otra hacia el sur. Rachel llegará a Barcelona y no dejará de escrutar su imagen en los espejos de los escaparates. Redescubrirá su cuerpo de nuevo, en las miradas de aquellos que no la conocen por partida doble.

L'Heure du Loup. Cartografía de sueños oscuros

En su segundo trabajo, *L'Heure du loup* (2013), Rachel Deville transcribe o transfiere sus sueños al cómic en una obra fragmentaria en la que sus microrrelatos se revelan como un ejercicio más nebuloso que el proyecto autobiográfico en sí. Jacques Samson expone en «Le rêve: un embrayeur pictural» el poder y la capacidad del dibujo para esta tarea de aclarar la negrura del pozo interior que se oscurece en el tiempo. Negrura que Deville potencia con los trazos grasos de sus lápices carbonosos.

> Qui sait d'ailleurs si le dessin (ou l'univers pictural en général), surtout quand il fraye en toute liberté avec les convulsions du fantasme n'entretient pas un lien tout spécial avec le monde des fixations et des obsessions, justement parce qu'il fixe encore plus intensément la mémoire de l'émotion que les mots écrits ? [...] une poésie du désert et de la nuit, grouillante et bruissante de tout ce qui habite le monde de l'éblouissement comme celui des ombres.[9]

[9] Samson, J. «Le rêve: un embrayeur pictural», en *Neuvièmeart 2.0*, n.º 11, octubre de 2004. pp. 78-81. Disponible en http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article228

El diseño de la portada de *L'heure du loup* es significativo: en un fondo azul oscuro, ella nada o vuela en el límite de la superficie del agua, donde los peces vuelan y los pájaros nadan y sugiere, desde el inicio, una ventana a un universo interior, inconsciente y sombrío. Deville recurre a su autografema y desnuda su psique gracias a los dibujos de sus obsesiones y sus pesadillas. *L'heure du loup* sigue de cerca el simbolismo animal *teriomorfo* y hace hincapié en la presencia de lo salvaje en un *cronotopos* tétrico e inquietante. Las masas negras de los lápices de grafito se imponen en los títulos de los sueños y en los decorados y los fondos de las viñetas no delimitadas, flotantes como nubes negras de tormenta sobre las planchas. El *unheimlich* freudiano se convierte en una puerta abierta a la creación, como las sesiones de los *rêves éveillés* de Desnos, Breton, Éluard o René Crevel. Casi como las prácticas de dibujos espiritistas o las *psicografías*. En ese sentido, es interesante señalar que Rachel Deville desarrolla un proyecto de *psicorretratos*.

FIG. 4. Deville, R. *Psicorretrato n.º 14*. Junio de 2014. En su web: racheldeville.wordpress.com.

Los dibujos de *L'Heure du Loup* servirían para acercarse al estado hipnótico —como *Les Champs magnétiques* (1919) de Breton y Soupault— para liberar la expresión instintiva a través del dibujo, como pueda ser el dibujo mediúmnico o aquel propiciado por las técnicas surrealistas del *collage*, el *frottage*, el *grattage*, el *fumage*, la calcomanía o el juego del *cadavre exquis*. «La pensée libérée vogue à son gré», afirma la autora en el documental *Rachel Deville, la rêveuse éveillée*.[10]

[10] Video documental con entrevista a la autora sobre *L'Heure du Loup*, con motivo de la exposición *Nocturnes: le rêve dans la bande dessinée*. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=a3UgfNHPNKU

En sus sueños, a menudo su personaje anda descalza como los muertos y se pierde en una incesante deambulación. Los lugares que aparecen sin cesar son la casa familiar, la facultad de Artes Plásticas… espacios referenciales que se reconocen, pero se desplazan gradualmente de la realidad. Las estructuras espaciales narrativas que se privilegian son el laberinto y la espiral, paisajes mentales que reafirman y exteriorizan una pérdida existencial. La repetición obsesiva de pasillos, de puertas, de sombras en los dédalos de casas en ruinas, fracturadas, de fábricas lúgubres, de hospitales, de túneles de metro, sirven para evocar siempre el tema del doble. Existe, además, en las viñetas de este cómic, una acumulación de espacios carcelarios y de subterráneos obscuros que se cierran y se empequeñecen hasta reducirse a la nada. En los sueños «L'escalier», «Mourir ou ne pas mourir», «La jeune fille et le cercueil», «La tour» o «La caverne de Javier», Rachel Deville despliega *georretratos* íntimos. Se prolonga cual espectro en el espacio que la contiene, y evoca así la falta de orientación, la enfermedad y la muerte. La «Chambre carrée et froide d'hôpital» exhibe un espacio de morbidez, y esos pasillos de hospital desiertos recuerdan los de los mangas de terror, con un aire de manicomio sucio, mugriento y destartalado. Así como los edificios impersonales de apartamentos hacen pensar en una modernidad en agonía, contrastan con los lugares góticos más tópicos del género fantástico: subterráneos húmedos, castillos tenebrosos, antiguas y grandiosas bibliotecas polvorientas o capillas de suelo ajedrezado. Sitios en los que los interiores son más preponderantes que los exteriores y los encuadres son a menudo cenitales, con el fin de aplastar a las figuras y empatizar con una mirada dominante, con ángulos oblicuos, cinéticos, nerviosos.

El temor irracional a la muerte está presente y, como sucede en la obra onírica de David B., se materializa en esta recopilación de relatos gráficos de sueños por medio de motivos espaciales simbólicos y arquetípicos, como el uso de escaleras poco fiables, poco sólidas, que no llevan a ninguna parte y juegan con una falacia de verticalidad.

En «L'escalier», el personaje femenino se ve obligado a dormir en una escalera inmensa, encima de unos escalones inconfortables con aristas hirientes. Desde un punto de vista alegórico, los escalones permiten cambiar de nivel de consciencia y la escalera se impone como el emblema de la progresión, de la ascensión y la transfiguración. Pero reviste también el aspecto negativo del descenso, de la caída, de la vuelta a la materialidad y al mundo subterráneo, como bien explica Bachelard en *L'air et les songes*.[11] Participa en la metáfora axiomática de la verticalidad, y también de la espiral.

En *L'heure du loup* aparecen a menudo dibujadas escaleras de madera, frágiles, inconsistentes, que se superponen como en un puzzle sin principio ni fin, sin orden ni concierto, como sucede en los dibujos y litografías de Escher, en los que las perspectivas pervertidas son imposibles y las ilusiones ópticas distorsionadas, los cóncavos y convexos corresponden a una mirada alucinada. Rachel Deville representa, gracias a esta construcción laberíntica sin lógica del espacio, los ciclos, la dualidad y la persecución de un equilibrio perdido, el del blanco y negro, la simetría y el contraste del infinito y sus límites, el de los objetos y su contrapartida.

[11] Bachelard, G. *L'air et les songes.* Paris, Livre de poche, 2001 [1943].

FIG. 5. Deville, R. *L'heure du loup,* L'Apocalypse, 2013.

La verticalidad es cuestionada por la figura helicoidal de las escaleras de caracol que se entrecruzan. El nido no existe, se ha quemado, «Maison brûle», o bien se relaciona con lo polvoriento. En «La tour», el título, arcano XVI, hace referencia al edificio en el que vivía la familia y que aparece en *Lobas*; esa colmena vertical se muestra de forma negativa. El caos reina en el redil, con habitaciones que no son hospitalarias. Semejantes a los decorados de las películas de terror, dibujadas a veces en picado y con objetos rotos, cochambrosos, que parecen incluso malolientes, en cuartos de baño sucios con grifos de los que gotea el agua.

En «La caverne de Javier», el apartamento se describe así: «on dirait un immense labyrinthe constitué de fines cloisons et délimitant de minuscules pièces. [...] une multitude de minuscules ampoules clignotent au plafond comme autant de petites étoiles de pacotille».[12] La deambulación siguiendo mapas erróneos o no legibles, las retrospecciones constantes, espaciales y temporales, el retorno a la infancia en «La belette» o a la adolescencia en la «La caverne de Javier», y la carrera sin sentido, la cabalgata nocturna de pesadilla cuando cree llegar tarde al trabajo, a su cita con el médico o a una lectura pública... En definitiva, en esta obra se suceden desplazamientos que no sirven para nada y que provocan la desesperación y la confrontación con situaciones absurdas y con exigencias de un orden hipotético e irreal. Otra figuración de este orden impuesto e inútil es la presencia reiterativa de una mujer con gafas, moño y labios crispados. Una especie de institutriz insensible y distante que impone clasificaciones ridículas y reglas de una burocracia de resonancias kafkianas en lugares grises y gélidos. Por ejemplo, en «Le maître du jeu» o en «Mourir ou ne pas mourir». La confrontación con los otros, con la multitud que aísla, es aún más es recurrente en *L'Heure du loup* que en *Lobas*. Las cabezas convertidas en glóbulos oculares gigantes se repiten en «La caverne de Javier», relato de sueño en el que la mirada y el deseo se amplifican en el encuentro en el taller de pintura y en el voyerismo de la caverna. Pero es sin duda «La lectrice» el relato en el que el personaje femenino y narradora de la historia se siente más agredida al ofrecerse en espectáculo, cuando debe hacer una lectura pública de un libro sobre el Bauhaus casi desnuda y con la voz rota.

Una impotencia que se repite en las idas y venidas sin finalidad alguna. Su estado psíquico se colige del parámetro espacial onírico, ya que las figuras que la rodean se presentan a menudo como marionetas o maniquíes sin rostro ni identidad, como las figuras de De Chirico, con agujeros en el rostro y con lenguajes incomprensibles. Su hermana gemela, Anne, a veces se une a ella para protegerla, como en «Mourir ou ne pas mourir», pero también es utilizada como un polo opuesto. Si Rachel se viste de blanco en el primer sueño, su hermana Anne lo hará de negro. En un callejón encuentra dos perros salvajes, en alusión a la hermana loba, o bien se repite en las dos mujeres gigantes que encuentra en la playa en «La lectrice», dos amazonas picassianas, grecolatinas, que se multiplican en eco en las mujeres estatuas de la biblioteca, motivo mitológico de reificación y repetición. O en «La fille sans visage», la sombra de la hermana, de los Dioscuros, se adivina en la competición con otra chica actriz, ellas corren a través de subterráneos mortuorios con bandejas llenas de vasos de cristal y cuando se despierta, el personaje llama a su hermana, pero a su lado solo hay una muñeca, parecida a ella, aunque sin rostro y sin respuesta posible a la pregunta de quién es.

[12] Deville, R. *L'heure du loup*. Paris, L'Apocalypse, 2013. Sin número de página.

FIG. 6. Deville, R. *L'Heure du loup*.

Los relatos de sueños gráficos de Rachel Deville son historias de búsqueda, de encuentros y de pérdidas, en los que la descomposición o deconstrucción del espacio se traduce también en la desmembración de la figura, del cuerpo, con cabezas sin rostro y manos mutiladas. La mano cortada traduce su imposibilidad de dibujar, desmembramiento significativo como la mano de *Un chien andalou* de Buñuel, o como la oreja de *Blue Velvet* de David Lynch. La mano escindida es la protagonista de dos sueños «La belette», en el que este pequeño mamífero agresivo le muerde y paraliza su mano con veneno, y «La main coupée», en el que unos buenos amigos le cortan la mano y después se la cosen. La angustia de la parálisis de una mano que no sirve para nada refleja, especialmente para una dibujante, la imposibilidad de actuar, la dependencia, y la inacción, así como las esperas insólitas, las carreras sin sentido o la imposibilidad de comunicación.

Le lector *voyeur* sigue a la soñadora en sus recorridos tortuosos por las tripas metálicas, pero también a través de las nubes cuando se permite volar ejerciendo una libertad extrema. Al final del último sueño llega al lago negro: «Le lac noir». Un relato de título evocador, con resonancias lamartinianas y de muerte romántica. El *cronotopos* de esta recopilación de relatos de sueños acaba en lo informe, con un retorno a la materia acuática y a la oposición de la superficie y la profundidad. Junto a los castillos encantados y los fantasmas de Escocia, con un interior gótico, de sombras expresionistas, ella debe atravesar el lago de aguas negras y frías, la nueva Estigia, con materias viscosas como en los cuentos de Lovecraft. Se sumerge en el *dark water*, en la negrura nocturna del agua, del sueño y de la boca del lobo.

Conclusiones

Hemos observado, en el topo-análisis de este corpus, los mecanismos y técnicas empleados por esta autora de cómics para transferir en sus relatos oníricos retazos de sus obsesiones y de su cuestionamiento identitario que parte de una escisión. Entre otros, el uso constante de la metamorfosis en animal y de un parámetro espacial angustioso, marcado por la estructura simbólica del laberinto, la ambivalencia de la vertical y la espiral. Rachel Deville dilata en los dibujos, casi terapéuticos, de *Lobas* un yo dividido entre ella y su hermana gemela y transmite la oscuridad escondida en un relato de filiación turbador.

Hemos reflexionado, gracias al análisis particular de esta autora, acerca de la particularidad del medio, en cuanto a su carácter visual y secuencial, para plasmar el devenir del yo y ciertos estados emocionales conflictivos que pueden expresarse con un lenguaje no verbal, en ocasiones con poesía o tragedia visual. En ese sentido, Rachel Deville muestra concomitancias con otras autoras del cómic francobelga actual, como Dominique Goblet (*Les hommes-loup*, 2010), Valentine Gallardo y Mathilde Von Gheluwe (*Pendant que le loup n'y est pas,* 2016), por citar algunos ejemplos que, de algún modo, siguen de cerca las reflexiones de Nathalie Sarraute acerca de la *sous-conversation* y de la importancia de la materialidad física del lenguaje. Hemos tratado de centrarnos en diversos puntos o apuntes epistemológicos del yo, como podría ser la representación del propio cuerpo como objeto visible que oscila entre lo íntimo y lo externo. Teniendo en cuenta las innovaciones y experimentaciones gráficas de Rachel Deville, esta autora plantea en sus «autobiocómics» oníricos cuestiones opuestas, como la normalidad y la alienación, la cotidianidad y lo sublime, los procesos de transformación física y psíquica o la confrontación con los otros. Expresa la construcción de su identidad, de sus fantasmas y su dualidad mediante la figuración simbólica de su subconsciente. Al tiempo que propone una reflexión acerca del contacto complejo entre realidad vital y ficción, haciendo hincapié en la complejidad de perfilar imágenes mentales parciales y vagas, ya sean sueños o recuerdos gracias a la precisión y la naturaleza del dibujo. Y se hace evidente, en la obra de Rachel Deville, que es el lenguaje mismo del cómic, su soporte, sus códigos y sus leyes, los que suscitan y determinan las peripecias de sus sueños.

Bibliografía

Bachelard, G. *L'air et les songes.* Paris, Livre de poche, 2001 [1943].

— *La poétique de l'espace.* Paris, PUF, col. «Quadrige», 2001 [1957].

Baetens, J. «Autobiographies et bandes dessinées: problèmes, enjeux, exemples», en *Belphégor*, vol. 04, n.º 1, noviembre de 2004. Disponible en http://dalspace.library.dal.ca/bitstream/handle/10222/47689/04_01_Baeten_autobd_fr_cont.pdf?sequence=1

David B. *Le cheval blême.* Paris, L'Association, col. Ciboulette, 1992.

— *L'Ascension du Haut-Mal.* Paris, L'Association, 6 volúmenes, 1996-2003.

— *Les complots nocturnes.* Paris, Futuropolis, 2005.

Deville, R. *Lobas.* Madrid, Sins Entido, col. Sin nosotras, 2007. Traducción de Lorenzo F. Díaz.

— *L'heure du loup.* Paris, L'Apocalype, 2013.

Durand, G. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire.* Paris, Dunod, 1990 [1963].

Fayolle, M. *La tendresse des pierres.* Paris, Magnani Éditions, 2013.

Ferlut, N. *Lettres d'Agathe.* Paris, Delcourt, 2008.

Gallardo, V. y Von Gheluwe, M. *Pendant que le loup n'y est pas.* Génève, les éditions Atrabile, col. Bile Blanche, 2016.

Goblet, D. *Faire semblant c'est mentir.* Paris, L'Association, 2007.

— *Les hommes-loup.* Fremok, 2010.

Groensteen, Th. «Le rêve dans la bande dessinée», en *Neuvièmeart 2.0.* Septiembre 2013. Disponible en http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article616

— *Nocturnes. Le rêve dans la bande dessinée.* Paris, Citadelles & Mazenod, 2013.

Lambé, E. *Le fils du roi.* Fremok, 2012.

Martin, S. *La montagne de sucre.* Paris, l'Association, 2012.

Mao, C. «L'artiste de bande dessinée et son miroir: l'autoportrait détourné», en *Comicalités.* Disponible en http://comicalites.revues.org/1702

—*La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013): transgression, hybridation, lyrisme.* [Tesis doctoral]. Paris IV-Sorbonne, Dirigida por Jacques Dürrenmatt. Defendida el 26 de junio de 2014.

Miller, A. y Pratt, M. «Transgressive Bodies in the work of Julie Doucet, Fabrice Néaud and Jean-Christophe Menu: Towards a Theory of the AutobioBD'» en *Belphégor*, vol. 04 n.º 1 pp. 15-34, noviembre de 2004. Disponible en http://epress.lib.uts.edu.au/research/handle/10453/3320

Montellier, Ch. *Un deuil blanc.* Paris, Futuropolis, 1987.

Peeters, F. *Pilules bleues.* Génève, Les éditions Atrabile, col. Flegme, 2001.

Quidonoz, J.M. *Les rêves qui tournent une page. Rêves d'intégration à contenu paradoxal régressif.* Paris, PUF, 2001.

Samson, J. «Le rêve: un embrayeur pictural», en *Neuvièmeart 2.0*, n.º 11, octubre de 2004, pp. 78-81. Disponible en: http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article228

Satrapi, M. *Persépolis.* Paris, L'Association, 4 vol., 2000-2003.

Schwartz, B., *Le Rêveur captif.* Paris, L'Apocalypse, 2012.

Turgeon, D. «Crise de l'autobiographie», en *Du9, l'autre bande dessinée*, septiembre de 2010. Disponible en http://www.du9.org/dossier/crise-de-l-autobiographie/

Vanoli, V. *L'œil de la nuit.* Paris, L'Association, 2012.

Viart, D. «Filiations littéraires», en Baetens, J. y Viart, D. *Ecritures contemporaines, vol. 2.* États du roman contemporain. Caen, Lettres Modernes Minard, 2000.

El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa

Science-Fiction manga: Dystopia as a reflect of the Japanese society concerns

Juan Luis Lorenzo Otero

Universidade de Santiago de Compostela

Juan Luis Lorenzo Otero. Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Santiago de Compostela. Máster en Gestión del Patrimonio, Museos y Mercado del Arte por la Universidad de Santiago de Compostela y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Comisario de la exposición *Autómatas del Consumo* en la Galería El Taller (Santiago de Compostela). Actualmente realizando su tesis doctoral dentro del grupo de investigación HAAYDU del departamento de Historia del Arte de la facultad de Geografía e Historia de la USC y cuyo título será: *Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego*.

Fecha de recepción: 6 de noviembre de 2017

Fecha de aceptación definitiva: 21 de mayo de 2018

Resumen

En la sociedad actual, el manga se ha convertido en una importante industria cultural japonesa que se ha exportado a todo el globo. A causa de esto, sus principales valores sociales han migrado a un grupo de consumidores a los que, originalmente, no estaba destinado. Dentro de este traspaso de información, destaca la presencia de una serie de títulos, inscritos en la ciencia ficción, cuya narración presenta un mundo de carácter distópico y apocalíptico. Este artículo busca indagar en la significación y temas presentes en aquellos mangas que se adentran en una temática de ciencia ficción distópico.

Palabras clave: manga, distopía, ciencia ficción, narrativa, estética.

Abstract

In today's society, *manga* has become an important Japanese cultural industry that has been exported to the whole globe. Because of this, its main social values have migrated to a group of consumers to whom, originally, it was not intended. In this information's transfer, highlights the presence of a series of titles, inscribed in science fiction, whose narrative presents a world of dystopian and apocalyptic character. This article attempt to investigate the meaning and themes present in those *manga* that delve into a theme of dystopian science fiction.

Keywords: manga, dystopia, science fiction, narrative, aesthetic.

Cita bibliográfica

Lorenzo Otero, J. L. «El manga de ciencia ficción: la distopía como reflejo de las inquietudes de la sociedad japonesa», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 10 (2018), pp. 65-82.

Introducción

En el siglo xx se ha producido una ampliación del campo cultural y artístico. Una transformación que ha aumentado el interés por las artes en la esfera pública y política. El consumo artístico y cultural ha crecido exponencialmente en la sociedad hasta convertirse en un importante ámbito en la vida diaria y en un significativo factor económico, con especial incidencia en los jóvenes. Unido a esto también ha crecido de forma evidente la práctica artística amateur y un aumento considerable en el ámbito del trabajo artístico.[1]

Uno de los principales agentes de esta ampliación cultural ha sido el cómic, con una especial incidencia, en la sociedad occidental, de su versión japonesa desde la década de 1980. El manga japonés presenta un tipo de cómic propio, que difiere totalmente del occidental, tanto en su forma como en su concepción estética o cultural. Un modelo donde los códigos emitidos son los propios de su sociedad. La difusión masiva del manga ha permitido que esta tradición comicográfica haya llegado a un público mayor que para el que está, previamente, destinado, transmitiendo así una serie de mensajes diferentes a los de la sociedad occidental.

Por ello, el objetivo del presente artículo es ahondar en la naturaleza de la ciencia ficción dentro de la historieta japonesa, para acceder a las realidades, inquietudes y recelos de una sociedad concreta como la nipona, por medio de la representación de sociedades futuras donde la distopía es protagonista.

Metodología y estructura del artículo

El artículo se estructura a través de una metodología que aplica herramientas de análisis histórico, artístico, sociológico, semiótico y técnico. Para ello, y tras una breve consideración sobre el manga, nos centraremos en: el concepto de la distopía y su relación con el género de la ciencia ficción; presentar y analizar los casos de estudio elegidos de mangas de ciencia ficción a través de cuatro títulos que plantean diferentes versiones de carácter distópico tanto en su vertiente narrativa como estética; para, finalmente, extraer unas conclusiones generales y críticas, cuyo fin es proponer posibles vías de apertura de la investigación.

[1] Rodríguez Morató, A. (ed.). *La sociedad de la cultura.* Barcelona, Ariel, 2007, pp. 11-12.

Consideraciones breves sobre el manga

En primer lugar, hay que destacar que el término manga se refiere a todo cómic en el ámbito japonés. Pero su realidad es distinta a la del medio en cualquier otra localización, ya que es la representación cultural más reconocible del Japón actual. Su naturaleza popular se observa en todo tipo de elemento de la sociedad japonesa, desde el cine y la televisión hasta la publicidad o la educación, pasando por la moda o los videojuegos, por citar ejemplos significativos. El manga se convierte así en un elemento que forma parte de la vida diaria de los japoneses gracias a que su vertiente lúdica o pedagógica lo convierte en algo apto para cualquier público.[2]

El manga es un claro ejemplo de la sociedad extremadamente industrializada en la que se inscribe y un importante motor económico del país. Además de mostrar una cualidad propia de la cultura japonesa: la de asumir formas culturales de otras tradiciones y convertirlas en propias. En este caso, la asimilación de las formas de los principales autores del cómic estadounidense de principios del siglo xx y de la forma artística de autores de *cartoon* como Walt Disney son piezas fundamentales en el desarrollo de la estética del manga iniciado por Tezuka y que pervive hasta la actualidad. La forma de Japón de apoderarse de otras formas culturales y transformarlas en algo propio es algo conocido: desde la asimilación del arte o la escritura china, hasta el proceso de surgimiento del manga, se puede observar cómo Japón ha convertido en propias aquellas manifestaciones culturales que mejor se adecuan a su propia naturaleza cultural y/o artística. El manga se ha transformado en el medio cultural y artístico por antonomasia del Japón actual, una manifestación que es consumida por la mayoría de los sectores poblacionales, independientemente de edad, sexo o condición social.

La distopía en la ciencia ficción

Tradicionalmente, la acepción del término distopía suele relacionarse como un antónimo de la utopía, mostrando al igual que esta una sociedad hipotética totalmente diferente a la del contexto en que se inscribe y con una concepción evidentemente negativa. Si la propia idea de la utopía refleja una sociedad, gobierno o proyecto político ideal y claramente irrealizable, la distopía se construye sobre la premisa de la visión de un posible mundo peor que el real.

Pero no puede considerarse a la idea o concepto de la distopía como simplemente una versión contraria o distorsionada de la utopía. La relación entre ambas acepciones es más profunda de lo que tiende a considerarse. La diferencia entre ambos términos es únicamente axiológica, pero no material, basada en los juicios de apreciación del sujeto del discurso y no los contenidos del texto. Además, ambos conceptos tendrían como nexo a la ucronía, que sería el elemento que ayudaría a describir una historia paralela a la realidad y que mostraría un probable mundo futuro al lado del real. Como indica Luis Núñez Ladevéze: «Toda utopía, desde Moro a Orwell, es producto de la historia, responde a una mentalidad historicista

[2] Berndt, J. *El fenómeno manga.* Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1996, p. 9.

y pretende detener la historia y escribir sus leyes en bronce, como corresponde a un ideal de perfección social.»[3]

En consecuencia, la distopía es la búsqueda de retratar lo que está mal en una sociedad concreta y mostrar los errores de la misma. Para ello, los autores utopistas —sean clásicos o contemporáneos— presentan una realidad soñada, que no se ha producido y que con total seguridad no es posible que se produzca. Se trata de una fábula que pretende mostrar los vicios de su sociedad y que intenta la supresión de estos. ¿Pero dónde sitúa esto la idea o concepto de la distopía? En la sociedad contemporánea, la distopía se ha convertido en lo que en su momento fue la utopía: un género literario donde se realiza una fábula sobre la sociedad en la que vive el autor.

Hoy en día, la distopía se ha convertido en el material imaginado, como anteriormente lo fue la utopía. Se ha convertido en la fábula, que utiliza la ciencia ficción como medio para mostrar los vicios y problemas de su contexto social, convirtiéndose en un elemento de crítica que expone su disentimiento, su protesta y su temor en los procesos que en dicha sociedad se producen. Al igual que ocurría con los fabulistas utópicos del Renacimiento, la ciencia ficción distópica se encuentra generalizada en la actualidad. La literatura, el cine, el cómic o los videojuegos de carácter distópico, por citar los ejemplos más reconocibles, presentan una visión pesimista de la sociedad futura, ya sea frente al proceso tecnológico, al industrializador, la masificación de la cultura, o el desequilibrio económico y de poder —siendo una reflexión constante de este último y el miedo a actitudes totalitarias una de las más características en el género—. La distopía se ha convertido en un subgénero ficticio cuyo fin es enseñar, reflexionar y, de paso, simbolizar los problemas de una sociedad traspasando los hechos que narra a un mundo lejano —y no tan lejano— con un fin claramente moralizador.

La distopía ha encontrado un espacio preeminente en la ciencia ficción, sobre todo en la literatura, el cine o el cómic. Son características básicas del citado género: un argumento en el futuro, el totalitarismo, la alienación del individuo, la disidencia de los protagonistas, la eliminación del pasado, la glorificación del estado totalitario y, sobre todo lo demás, una advertencia al lector sobre los vicios de la sociedad que da a luz al relato.[4]

En una sociedad global y con un mercado de la misma índole, en un momento concreto donde el cambio tecnológico es una constante permanente, donde el futuro es una experiencia diaria, los relatos distópicos buscan representar el cambio en sí por medio de la reestructuración del presente hacia la imagen del futuro a través de esa fábula utópica que hoy en día es la distopía, y que se ha extrapolado a los medios narrativos de la sociedad contemporánea: sea literatura, cine, cómic o, más recientemente, los videojuegos.[5]

---

[3] Núñez Ladevéze, L. «De la utopía clásica a la distopía actual», en *Revista de estudios* políticos, n.º 44 (1985) , p. 64.

[4] López Keller, M. E. «Distopía. Otro final de la utopía», en *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas*, n.º 55 (1991), pp. 7-23.

[5] Jameson, F. *Arqueologías del futuro.* Madrid, Akal, 2009, pp. 335-351.

El manga de ciencia ficción: ¿retrato de los miedos de una sociedad?

El manga, la ciencia ficción y la sociedad japonesa

Uno de los subgéneros más reconocidos del cómic japonés es el de la ciencia ficción. Los robots, los grandes avances tecnológicos, los impresionantes carteles de neón —todo ello situado en el espacio urbano— son algunos de los rasgos típicos asociados al manga de ciencia ficción —y a Japón en general, ya que lo que uno espera ver en dicho país es el futuro tecnológico hecho presente—. Es un entorno urbano donde las temáticas al más puro estilo *cyberpunk*[6] están a la orden del día. La imagen que ofrece la ciencia ficción japonesa, a través del manga, es la visión de una ciudad futurista donde el hormigón, el cristal, la tecnología o la robótica lo dominan todo.

Pero ¿cuándo llega esa ciencia ficción al manga? Para responder a esta pregunta hay que volver al final de la Segunda Guerra Mundial y a la ocupación estadounidense del archipiélago japonés.[7] Desde 1950 las fuerzas de ocupación se encargaron de censurar algunos temas tradicionales del manga —y la cultura japonesa en general— por temor a que pudieran incentivar el espíritu combativo del pueblo nipón y sus valores de obediencia y sacrificio basados en el *bushido*. Los *jidai geki* —temas de carácter histórico que muestran, sobre todo, el Japón feudal—, el judo, el kendo, el kárate y todos los deportes de combate japoneses fueron prohibidos. Como consecuencia de ello, el béisbol o la ciencia ficción pasaron a sustituirlos.[8]

En este clima es donde Osamu Tezuka crea uno de los más reconocidos personajes del manga de ciencia ficción: *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, 1952). Con esta obra, Tezuka establece dos máximas de la ciencia ficción japonesa: el progreso tecnológico y la fragilidad del espíritu humano. Atom —el protagonista de la historia— representa los beneficios de la energía atómica cuando la misma no se usa con una finalidad destructiva y la esperanza en los avances de la ciencia. Otra importante innovación que aparece es la superación de la temática infantil y el comienzo de un claro espíritu trágico en el manga de ciencia ficción. En este sentido, *Tetsuwan Atom* es una obra ejemplificadora de esta máxima, y lejos de apuntar a un desenlace satisfactorio, el autor es fiel al espíritu de la tragedia clásica: el pequeño héroe pasa por todo tipo de penalidades para sacrificarse finalmente, en una suerte de catarsis, redimiendo así al género humano de su cruel destino.[9]

Esta idea de lo trágico, de lo inevitable, es algo que se puede ver en la preocupación que el pueblo japonés tiene hacia las catástrofes naturales. Al situarse el archipiélago japonés en

[6] Subgénero de la ciencia ficción que se caracteriza por presentar visiones distópicas de la sociedad, con una tecnología avanzada y un nivel de vida empobrecido.

[7] En este punto es importante incidir en que, si bien la ciencia ficción en el manga se populariza a partir de esta fecha, en la década de 1930 ya aparecen dentro del cómic japonés las primeras manifestaciones de dicho género en obras como *Tanku Tankūro* (Gajo Sakamoto, 1934).

[8] Koyama-Richard, B. *Mil años de manga.* Barcelona, Electa, 2008, p. 133.

[9] Santiago, J. A. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa.* Pontevedra, Grupo dx5, 2010, p. 92.

una de las zonas geográficas con mayor actividad sísmica del mundo, el pueblo nipón siempre ha temido a los terremotos y a las consecuencias de estos. Antiguamente, los japoneses invocaban al correspondiente dios protector y compraban una estampa para su reproducción. La leyenda decía que los seísmos eran provocados por un enorme pez gato que una divinidad aprisionada debajo de un peñasco, cerca del santuario sintoísta de Kashima. Este tipo de estampas —caracterizadas por el humor y la fantasía— eran muy apreciadas por el público.[10] Desde estas páginas pensamos que la representación de este catastrofismo, por medio del citado ejemplo, puede ser un claro antecedente del uso del manga de ciencia ficción como metáfora del sentir de la sociedad japonesa.

Tal y como establece Gordon Mathews, es importante indicar que el orden social japonés se encuentra muy arraigado en la tradición y es, hasta cierto punto, extremadamente hermético. Se basaba en la idea del sacrificio y de respeto a las jerarquías. Un sacrificio cuya traducción sería: que el hombre debía sacrificarse por su profesión dedicándole todo el tiempo posible y siendo su absoluta prioridad, y la mujer debería realizar el mismo sacrificio y con igual intensidad, pero centrado en su familia. Al realizar ambos miembros de la pareja este esfuerzo, podrían vivir una vida plena y digna como adultos a la vista de la sociedad. Aquellas personas que no se supeditaban a dicho modelo eran considerados como parias y poseían muy pocas posibilidades de éxito profesional o personal. El orden social japonés del periodo 1960-1990, y en menor medida el actual, se basaba en la subordinación del individuo al grupo combinada con unos roles por sexo muy estrictos (los hombres vivían para el trabajo y las mujeres para la familia); se consideraba que las personas sólo podían vivir plenamente sus vidas adultas si aceptaban este sacrificio. Los valores tradicionales de la cultura japonesa todavía estaban vigentes en la organización social del siglo xx. Dicho orden se basaba en el ideal cultural de la armonía interpersonal y social (conocida como *wa*), que había que imponerse al individuo por medio de la perseverancia (*gaman*), cuyo fin era el de la subordinación y eliminación de la individualidad personal para poder adaptarse a los roles sociales adultos que habían sido previamente asignados. Aquellos que no lograban integrarse eran considerados egoístas y consentidos (*wagamama*), pensándose que no tenían sentido común (*jooshiki*) y, por ende, se les sometía a una enorme presión social (*sekentei*) para que su comportamiento fuera el deseado.[11]

Autores como Dominique Menkes establecen que existe una prolífica relación entre la cultura *otaku* y la posmodernidad, llegando a considerarla la primera cultura posmoderna gracias a la pérdida de referencias, al fin de los grandes relatos, la difuminación de la frontera entre autor y consumidor, entre el original y su copia. Además el individualismo de la sociedad contemporánea permite que exista una clara separación entre los mencionados tradicionales roles sociales japoneses, y cuyo ámbito de libertad puede ser el mundo del manga y el anime para la juventud —donde pueden evadirse de la presión social destinada al éxito escolar y el destino profesional determinado—.[12] Al estar la sociedad japonesa do-

[10] Koyama-Richard, B. *Op. cit.*, p. 43.

[11] Mathews, G. «La brecha generacional en Japón», en *Anuario Asia-Pacífico*, n.º 1 (2007), p. 489.

[12] Menkes, D. «La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad», *Revista Latinoamericana de Ciencias sociales, Niñez y Juventud*, n.º 10, 2012, p. 52.

minada por estrictas y poco flexibles normas sociales, el manga podría considerarse como un medio donde la ideología oficial se contradice por medio de comportamientos y reacciones que jamás podrían permitirse en la vida real.[13]

La idea de un Japón posmoderno permite observar cómo en el citado manga de ciencia ficción pueden verse una mezcla de valores tradicionales típicamente japoneses —como la tradición guerrera y religiosa del país— con la tecnología de vanguardia y futurista. A través de la ciencia ficción los autores del manga reflexionan —de modo poco optimista— sobre su sociedad, los avances tecnológicos, la política o su propia historia enviándola al futuro e imaginándose cómo será el mismo.

En este contexto es muy interesante observar cómo la distopía se ha ido convirtiendo en un punto fundamental de este modo narrativo, y es algo que puede tener mucho que ver con su propia historia nacional. El proceso de apertura de Japón al mundo occidental a mediados del siglo XIX dio lugar a dos actividades claramente diferenciadas y contrarias: por un lado, se asumieron todo tipo de novedades —ya fueran artísticas, sociales, políticas o científicas— de los países europeos; por otro lado, apareció un sentimiento de conciencia nacional que pretendía recuperar viejas tradiciones que pudieran reafirmar la identidad nipona frente a los modelos de Europa y América. Ese nacionalismo japonés, pronto derivó en un imperialismo y en la expansión militar japonesa por el continente asiático durante la primera mitad del siglo XX.

El siglo XX fue un periodo de profundos cambios en la política japonesa. El país desarrolló, en la primera mitad del siglo, un claro modelo imperialista y expansionista que acabó derivando en el conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial. En la segunda mitad del siglo, el país tuvo que hacer frente a la reconstrucción, a ser invadido por las tropas estadounidenses, a la expansión económica y a la renovación de sus instituciones. Esta renovación se cimentó en una creciente realidad social de carácter pacifista. Hasta hace poco tiempo, la política exterior japonesa se encontraba anclada en los principios subyacentes en el artículo 9 de la Constitución de 1947. Una realidad donde el país no necesitaba de un ejército profesional que lo salvaguardara o que pudiera entrar en conflictos bélicos a lo largo del globo. En la actualidad, y tras la reforma de la citada Constitución por el gabinete político de Shinzo Abe, el país busca crear un ejército que le permita poseer un papel más destacado en las estructuras de seguridad internacional, con especial incidencia en el continente asiático. Sus dirigentes aseguraban que su país debería ser respetado por la comunidad internacional con el fin de crear un marco de prosperidad en la región de Asia-Pacífico. Con este fin, se busca que Japón deje de ser solo una potencia económica de carácter global, para ser también una potencia diplomática y militar. Desde finales de la Segunda Guerra Mundial, Japón ha ido ampliando, poco a poco, sus efectivos militares, lo que ha quedado registrado en las diversas doctrinas y leyes desarrolladas por su parlamento. Uno de los puntos más importantes de este rearme del país es la polémica suscitada entre su propia población sobre el uso de armas

[13] Pablo Rodríguez, A. «La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del Shônen Manga», *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura* japonesa, n.º 14 (2014), p. 19.

nucleares, aunque para la población debe continuarse con los tres principios no nucleares de la posguerra —no posesión, fabricación e introducción de materiales nucleares—. Es inevitable que cualquier país que consiga un cierto poder económico se convierta en una potencia militar, un hecho del que es muy consciente la población japonesa.[14] [15] El manga de ciencia ficción asimiló esas situaciones y las plasmó en viñetas que mostraron la visión de los autores sobre la sociedad a la que pertenecían.

La ciencia ficción cambia tras la Segunda Guerra Mundial. Se deja de plasmar un futuro utópico donde todo es nuevo y brillante, para mostrar un mundo oscuro y en el que las realidades sociales son totalmente desiguales. Desde estas páginas se propone la idea de que el pesimismo fruto de la tensión de la Guerra Fría, la paranoia y el temor a un conflicto nuclear provoca que las obras de ciencia ficción planteen un futuro distópico. Esta realidad, esta visión pesimista, se acrecienta en el manga, con una clara referencia a la propia historia del país nipón. El miedo a actitudes imperialistas, como la que dio lugar a la entrada de Japón en la Segunda Guerra Mundial, y a posibles inestabilidades de carácter político-militar, como los procesos que dieron lugar a los *shogunatos*[16] históricos de Japón, son otra de las piedras sobre las que se sustenta el manga japonés. El intento constante, por parte de los villanos de manga, de intentar derrocar al gobierno establecido e instaurar un nuevo régimen político absolutista, sería una situación que conduciría al país de nuevo a actitudes totalitaristas, convirtiéndose en un recuerdo constante de los motivos que llevaron a la visión distópica y al afianzamiento de esta en el genero de la ciencia ficción.

La distopía presenta una reflexión crítica sobre los problemas de su tiempo a través de imágenes de lo que podría ser el futuro. El manga de ciencia ficción presenta a la distopía con rasgos muy característicos: una sociedad intensamente tecnologizada, donde existe una gran inestabilidad política e intensas luchas de poder entre los diversos grupos que aspiran a gobernar la nación —algo que recuerda a las luchas que dieron lugar a los respectivos *shogunatos* históricos de Japón—, la rebelión de la juventud contra esos cánones establecidos de la sociedad y/o un entorno devastado por las consecuencias de la guerra o de una catástrofe natural.

Existen una gran cantidad de mangas —y animes— que presentan algunas de estas constantes. La conocida *Mazinger Z* (Gô Nagai, 1972-1973) presenta una sociedad constantemente amenazada por el Dr. Hell —cuyo deseo es el de esclavizar a la humanidad— y cuya única posibilidad de salvación proviene del gigantesco robot Mazinger Z —reflejo del avance tecnológico que sufría el país en la época—. Caso similar sería el de la serie anime *Neon Genesis*

[14] López i Vidal, L. «La nueva estrategia de seguridad japonesa: la *normalización* de su diplomacia», en *Anuario Asia*-Pacífico, n.º 1 (2006), pp. 191-204.

[15] También en esta línea, varias encuestas realizadas a la población japonesa indican que más del 80% de la misma sigue considerando que los tres principios sobre los que se sustenta la no proliferación de armas nucleares en su nación deben mantenerse. López i Vidal. *Op. cit.*, pp. 196-197.

[16] Nombre japonés que se le da a diversos periodos de su historia en los que el país estuvo gobernado por el poder militar, tras la usurpación de funciones del emperador por parte de un *shōgun*, constituyéndose este último como el gobernante en funciones del archipiélago japonés, y estableciendo la figura del emperador en meramente representativa y carente de cualquier tipo de poder —ya fuera civil, militar, diplomático o judicial.

Evangelion (Hideaki Anno, 1995-1996),[17] que muestra un mundo futurista —y parcialmente destrozado— en el que un grupo de jóvenes, por medio de nuevo de robots gigantes, deben proteger a la humanidad contra seres monstruosos que atacan la Tierra. La representación de estas premisas se populariza desde la década de 1980, y dan lugar a una gran cantidad de series que siguen este modelo de sociedad futura distópica, como pueden ser: *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow (1989-1990), *The Legend of Mother Sarah* de Katsuhiro Ōtomo y Takumi Nagayasu (1990-2004), o *Blame!* de Tsutomu Nihei (1998- 2003).[18]

Numerosos autores han relacionado las historias de carácter distópico con el impacto que en la sociedad japonesa tuvo el ataque nuclear contra las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. El artista Takashi Murakami, dentro de su exposición *Little Boy*, insinúa que el manga se convertiría en un medio que permitiera expresar los traumas derivados de la hecatombe nuclear, en un medio que ayudaría a exorcizar los demonios de las bombas y los errores pasados.[19] En este sentido, es muy interesante observar cómo, al igual que sucedía en *Astroboy*, los finales de estas historias distópicas se enraízan con la voluntad de sus protagonistas de sacrificar su propia vida en pos de una era mejor.

Fénix *de Osamu Tezuka*

La conciencia de los errores cometidos en la guerra y el desenlace de esta, materializado en las dos bombas atómicas, son una constante en las obras que reflejan el futuro japonés. Como se ha indicado, uno de los primeros autores que se adentra en narrar el futuro es Osamu Tezuka por medio de *Astroboy*. Pero pocos años después de presentar al robot defensor de la humanidad, el mangaka plantea un no tan benévolo fin para el futuro por medio de su obra *Fénix* (*Hi no Tori*, 1954-1988).

> *Fénix* es un conjunto de historias independientes que tienen como nexo común el tema del ave fénix. El ave que renace de sus cenizas permite al autor tratar el tema de los ciclos de creación y destrucción y, a partir de ello, dilucidar en torno a la relación entre lo humano y lo no humano, entre lo natural y lo artificial. La saga *Fénix* se puede calificar como un texto ecológico, por pivotar sobre una ética que rechaza el antropocentrismo y reconoce a la historia humana como simplemente parte de la historia natural.[20]

[17] La serie también tuvo una versión manga desarrollada a cabo por el autor Yoshiyuki Sadamoto y publicada por la revista *Shōnen Ace* entre los años 1994 y 2013.

[18] Aunque esto no solo se puede observar en la naturaleza del manga de ciencia ficción, otros géneros también han usado algunos de estos principios —con especial incidencia en la condición militarista y el temor a la creación de un estado totalitario—, como puede ser dentro del género del *jidaimono*, a través de personajes como Makoto Sishio de la serie *Rurouni Kenshin* (Nobuhiro Watsuki, 1994-1999) y su plan para derrocar al legítimo gobierno japonés de finales del siglo XIX, o el manga de fantasía con el Plan Ojo de Luna con el que el villano Madara Uchiha, de la serie *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999-2014), pretende esclavizar al mundo dentro de una ilusión perpetua.

[19] Santiago, J. A. *Op. cit.*, pp. 532-535.

[20] Marti Escayol, M.A. «La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España», en *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa,* n.º extra 1 (2013), p. 5.

En su segundo volumen, el autor japonés, traslada la acción a un hipotético futuro, en el año 3404, más concretamente, donde el ser humano habita en grandes ciudades —cinco en total en todo el globo— y su destino es regido por enormes supercomputadoras. El mundo natural ha sido destruido por la radiación y alterado por la conducta del ser humano. Tezuka, que usó la saga *Fénix* como una revisión crítica de ciertos periodos de la historia de su país, previsualiza el futuro como un mundo inhabitable y destinado a ser destruido. Los seres humanos se encuentran terriblemente alienados y supeditados bajo regímenes totalitarios —en este caso, el «líder supremo» sería una máquina— y los pocos que se rebelan son perseguidos y considerados parias.

El mundo, en las viñetas de Tezuka, está destinado a su aniquilación y el ser humano debe desaparecer para dejar paso al nuevo orden natural. Se plantea una visión cíclica y catártica de la historia, en el momento en el que el hombre destruya la tierra —y tras varios millones de años— la vida volverá al planeta —y el ser humano también—, con la esperanza de que esta vez no se cometan los mismos errores que en el pasado.

El estilo que desarrolla Tezuka en su obra se muestra marcadamente caricaturizado, con figuras que buscan ser lo más sintéticas posibles. Su narrativa es tendente a mostrar una interacción clara con el espectador, especialmente con la ruptura de la cuarta pared y el diálogo directo que el autor establece con el receptor de la obra en determinadas acciones y viñetas. Otra importante característica es la constante referencia a la cultura popular japonesa de su época, con lo que el autor hace importantes anacronismos en los diferentes periodos históricos y con lo que se intensifica la acción dibujada en ciertas viñetas. La visión que plantea en este volumen de *Fénix* es claramente devastadora: el mundo se esboza vacío, desdibujado, con una plasmación en unas viñetas donde predomina el blanco y los detalles son escasos en la naturaleza, y con lo que se deja constancia del estado en peligro de la sociedad que el autor está representando.

Fénix deja constancia de varias pautas claras que aparecerán en otros mangas similares: una crítica a la forma de toma de decisiones de la clase gobernante, un temor evidente al uso de las armas nucleares, la necesidad de rebelarse contra los que gobiernan y el tener que habitar el mundo natural con equilibrio y sin destruirlo. Tezuka, en pocas palabras, reflexiona sobre los grandes problemas de su tiempo y los plasma en viñetas con un marcado sentido de la tragedia: si la historia es algo cíclico, el desastre siempre aparecerá.

Nausicaä *de Hayao Miyazaki*

En la década de 1980, proliferaron los mangas cuya historia se centraba en un mundo postapocalíptico. Uno de los más reconocidos es *Nausicaä*, de Hayao Miyazaki (1982-1994) —que es, además, la principal obra larga que este importante cineasta japonés realizó en formato manga—. Su trama se sitúa en un mundo claramente postapocalíptico, donde hace miles de años se acabó con la civilización. La naturaleza se ha vuelto despiadada y venenosa para los seres humanos. La tecnología está prácticamente destruida, y la poca que existe no

puede ser usada debido a la falta de conocimientos sobre ella. El mundo que presenta es preindustrial y prácticamente feudal.

En este caso, la distopía presentada es la de una humanidad que ha fracasado en el uso de la ciencia y la tecnología, condenando al mundo hasta el punto de que el propio entorno natural se ha vuelto contra el hombre. La guerra, las tensiones políticas y las luchas de poder entre imperios son constantes y recuerdan a las luchas políticas del feudalismo japonés. Ante este panorama, la princesa Nausicaä simboliza la humanidad, cuyo fin debería ser el de poder vivir en armonía y paz con su entorno.

El estilo que presenta la obra es claro y limpio. El autor establece un tipo de narración que se acerca a la estructura del *storyboard*[21] en su aprovechamiento de la página y sus múltiples puntos de vista. Además, destaca la pulcritud del dibujo y su dominio de este. Las viñetas se encuentran plagadas de detalles y llenas de vida. Su representación de la naturaleza es marcadamente minuciosa, donde se puede observar una gran riqueza en la composición y la estructura. El estilo se acerca a una representación de carácter naturalista y realista.

La política, la religión y, sobre todo, la preocupación por el medio ambiente aparece en el relato mostrando la idea de lo perniciosa que puede ser la acción del hombre sobre su entorno, lo cual es la gran metáfora del manga. Como indica Alfons Moliné: «Fue precisamente un desastre ecológico en particular, la contaminación de la bahía Minamata, al sur de Japón, cuyos altos niveles de mercurio dañaron sensiblemente la pesca de la zona, lo que motivó a Miyazaki a elaborar su manga».[22]

La obra de Miyazaki hace hincapié en los vertidos químicos y el daño a la naturaleza, al mostrar una metáfora clara de que si no se protege el entorno natural también se está destruyendo el mundo humano, a la vez que se fija en la naturaleza belicosa del ser humano por medio de los dioses de la guerra y su enorme capacidad destructora.

Akira *de Katsuhiro Ōtomo*

Pero si hay una obra de ciencia ficción que es sinónimo de distopía en el manga es, sin duda, *Akira* (1984-1990) de Katsuhiro Ōtomo. Con este trabajo, Ōtomo presenta a la ciudad de Tokio —en este caso Neo-Tokyo—, cuando la misma renace tras el cataclismo que significó la Tercera Guerra Mundial, convertida en una megalópolis donde la corrupción política es palpable y el descontento social evidente.

[21] También conocido como guion gráfico, es un conjunto de ilustraciones desarrolladas en formato secuencial con el objetivo de servir de guía de una narración. Suele usarse para previsualizar una animación o ver la estructura de un film antes de realizarse. Es el método de previsualización típico de la preproducción en la industria cinematográfica.

[22] Moliné, A. *El gran libro de los manga.* Barcelona, Glènat, 2002, pp. 178-181.

Akira es la historia de la relación de amistad entre dos personajes: Tetsuo y Kaneda, cuyas vidas se ven envueltas en el entramado sociopolítico del Neo-Tokyo del futuro. De nuevo, aparece la trama con respecto al uso de las armas nucleares y, también de nuevo, se reflexiona sobre el peligro de estas. La premisa es sencilla: Akira, el ser que da nombre a la historia, posee unos enormes poderes psíquicos con los que puede desencadenar una destrucción de carácter nuclear. El mundo está devastado tras el conflicto de la Tercera Guerra Mundial, la civilización ha vuelto a resurgir de sus cenizas, pero el mundo natural se ha visto dañado y lo único que se observa son enormes ciudades de hormigón donde casi no hay árboles. La imagen de la desnaturalización de la tierra vuelve a estar presente.

También aparecen, de nuevo, las luchas por el control del poder. Los militares gobiernan y decretan en contra del parlamento para poder legitimarse en el poder. El parlamento se presenta como incapaz de mantener el orden social y lleno de burócratas corruptos. Se vuelve a observar el pasado histórico de Japón en esta idea: la incompetencia del emperador para mantener la estabilidad obliga a que un nuevo *shōgun* militar se haga con el control del archipiélago. El *shōgun* sería, en la narración, el poder de los militares, y el emperador se reflejaría en el gobierno elegido por los ciudadanos.

El miedo a la hecatombe nuclear se simboliza por medio del pequeño Akira. Los grupos políticos quieren usarlo para poder beneficiarse de él, para poder tener acceso tanto a sus posibilidades destructoras y a sus posibles beneficios. El debate sobre los posibles beneficios de la energía atómica está latente, aunque en este caso se muestra un claro miedo hacia la destrucción que la misma causó en el territorio japonés y que se plasma perfectamente en las primeras viñetas de la historia. Tampoco hay que obviar la desconfianza que genera que diversos grupos quieran poseer tal poder destructor, de forma que solo aquellos no alineados con el grupo que sea son representados como los que buscan el beneficio del niño y no su uso como arma de guerra.

En las páginas de *Akira*, Ōtomo presenta un dibujo claro y lleno de detalles, y muestra su dominio del blanco y negro. Su representación de la ciudad de Neo-Tokyo establece a la misma como un personaje más de la acción, no como un simple lugar. La calidad y cantidad de detalles hacen una constante referencia al lenguaje cinematográfico y a multitud de escenas de películas. Su virtuosismo con la mancha permite que se establezcan escenas donde la intensidad se observa en toda la viñeta. Una de las formas más destacables que presenta en la obra es el uso de la página como una totalidad, donde las viñetas muestran diversos puntos de vista que intensifican la acción que se narra en la misma, configurándola como la unidad fundamental de la obra. Destaca el uso que el autor realiza de las líneas cinéticas, con las que marca la intensidad de la acción, y que aumentan a medida que la narración se acerca a los momentos climáticos: es uno de los mejores ejemplos de su uso y aplicación en el manga.

Akira es una reflexión clara sobre la sociedad japonesa y su relación con los distintos factores sociopolíticos de la distopía nipona. Los protagonistas se rebelan contra el mundo establecido y contra la alienación con la que los gobiernos pretenden someter a la sociedad. La

banda de moteros a la que pertenecen Tetsuo y Kaneda representa la lucha de los jóvenes japoneses frente al estricto sistema social nipón. La libertad de decidir por sí mismos es lo que se muestra por medio de sus acciones y actitudes. Además de incidir en el terror a que el orden social que existe en la sociedad posibilite actitudes que acerquen posturas militarizantes o imperialistas que se alejen de la paz social del país.

Trigun *de Yasuhiro Nightow*

Trigun (1995-1997) —y su continuación *Trigun Maximum* (1998-2007)— de Yasuhiro Nightow representaría la visión de un futuro distópico apocalíptico. La premisa de la historia es sencilla y muy similar a las anteriores: En el futuro el planeta ha sido superpoblado y sus recursos naturales se encuentran, prácticamente, desaparecidos. Para asegurarse su supervivencia, los seres humanos envían al espacio a sus congéneres en animación suspendida, con el fin de que puedan sobrevivir en otros planetas.

Este argumento clásico de ciencia ficción pronto se convierte en un reflejo distópico cuando una de las naves se estrella con un planeta y todas las personas de esta deben volver a crear una civilización. El mundo fruto de ello es de lo más apocalíptico, donde los seres humanos luchan entre sí en un entorno desértico —que emula la estética del wéstern— y donde, prácticamente, no hay recursos.

Las células energéticas de las naves serán las que proveerán de vida los poblados, a modo de símil de las posibilidades positivas de la energía atómica, pero a su vez también reflejarán el poder destructivo de la misma. Dos seres «nacerán» de dichas células, dos entes con apariencia humana que poseerán el poder de usar esa energía para ayudar o destruir el mundo: Vash —el héroe de la historia— y Knives —su hermano y antítesis.

Con un estilo que podría denominarse expresionista, *Trigun* se presenta como una obra donde el conjunto representado en sus viñetas importa más que el detalle. El dibujo de Nightow enfatiza un mundo desolado, de eterno desierto, donde todo es inhóspito y peligroso, muy influenciado por las imágenes más características del modelo fílmico del espagueti wéstern. Su forma representativa, tosca y desdibujada, ayuda a enfatizar la sensación de velocidad —tanto narrativa como representativa— sin recurrir al tradicional uso de líneas cinéticas y destacando más la sensación de la mancha sobre la línea remarcada por el característico uso del blanco y negro nipón.

Trigun se convierte en una metáfora de la propia historia contemporánea japonesa. Por una parte, el principal villano, Knives, simbolizaría a los señores feudales japoneses que pretenden gobernar al país por el poder de sus ejércitos —y representa, también, el militarismo japonés de la primera mitad del siglo xx—. Por otro lado, el héroe, Vash, sería la paz, fruto de la cual la civilización puede avanzar y prosperar. Además, ambos personajes son una actualización en forma de manga del concepto judeocristiano del bien y del mal —ambos son hermanos, ambos son denominados «ángeles» por parte de los seres humanos, y ambos

están condenados a enfrentarse por la supremacía de sus ideales— cuyo fondo es un debate sobre el uso de la energía nuclear por parte del pueblo japonés.

De esta manera se establece un diálogo que pretende remarcar lo pernicioso que es el uso de dichas energías nucleares en la guerra y contra la población civil, pero también se muestra que la misma puede ser muy beneficiosa para la humanidad usándose con criterio. El enfrentamiento entre ambas ideas, entre ambas entidades, no da lugar a una respuesta satisfactoria, ya que debe ser el propio ser humano el que decida sobre ello y sea consciente de sus acciones. Además, la figura del héroe se relaciona con la imagen de la tragedia, debido a su predisposición de dar su vida a cambio de conseguir vencer a su enemigo y conseguir un periodo de paz.

Conclusiones

Con esta investigación se ha intentado observar si se constata una evidente relación entre el tono distópico del manga y los miedos de la sociedad a la que pertenece dicho medio. Es evidente que la preocupación sobre la energía atómica, el totalitarismo o la relación del ser humano con la naturaleza son constantes que han aparecido en las obras analizadas. Además, en una sociedad con una estructura tan hermética como la japonesa, el manga se ha convertido en el medio por antonomasia donde mostrar las inquietudes y preocupaciones de sus ciudadanos —sean de la edad que sean—. El reflejo de un planeta devastado se puede ver en cualquiera de las obras citadas, al igual que la constante de las luchas de poder entre grupos ideológicamente diferenciados —y que, como se ha indicado, recuerda mucho a la propia historia de Japón—. Sin duda, el miedo a una nueva catástrofe sea natural, sea causada por el hombre, se refleja con asiduidad en las distopías del manga, donde posee una enorme preponderancia el miedo a que las armas nucleares puedan volver a ser usadas contra la población civil. Otra sensación permanentemente representada es la constante preocupación que la sociedad japonesa tiene sobre el carácter beligerante de su propia sociedad. Es evidente que las actitudes beligerantes de las clases gobernantes y políticas de Japón han influenciado a toda una generación de autores de manga claramente identificados con los valores pacifistas de su Constitución. Al ser el manga un medio al alcance de todos los públicos y todas las edades, los *mangakas* lo han usado con un carácter claramente antibelicista y en el que han presentado lo pernicioso que es que actitudes imperialistas existan en una sociedad que, desde la ocupación estadounidense, se ha asentado en una democracia pacifista y sin un ejército propio. No sorprende, de esta manera, que la lectura en profundidad de multitud de obras japonesas muestre una constante de lucha entre una sociedad que lucha por su libertad y su vida en paz —representada por los respectivos héroes de los mangas— contra un aspirante a tirano que pretende devolver al país a un modelo de *shogunato* o una sociedad de carácter totalitario. En el manga distópico de ciencia ficción es evidente esta premisa, la cual se ve aderezada por el temor de que el uso de las armas nucleares vuelva a atentar contra la población civil, lo que convierte a la misma en la gran damnificada de los errores cometidos por las decisiones de una élite gobernante que, realmente, no sufrirá los efectos reales de una catástrofe de dicha índole. En este punto sería interesante observar las

diferentes vías del manga y sus diferentes géneros o temáticas para observar si ese temor a actitudes pasadas, totalitarias y belicosas también son una constante clara en su narración y representación, al igual que parece estar constatado en el propio género de la ciencia ficción. Por último, queremos destacar la importancia de la figura del héroe —o héroes— en estas obras, cuya ideología le permite luchar por una estructura social que no se encuentre amenazada por actitudes beligerantes, que intenten menoscabar la libertad del pueblo japonés de vivir en paz. Una imagen que se puede reflejar en la posibilidad de la muerte de los protagonistas con la única finalidad que la de permitir que sea la propia población la que dirija sus destinos.

Bibliografía

Barbieri, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Paidós, 1993.

Berndt, J. *El fenómeno manga.* Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1996.

Cantero Pastor, J. L. *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano.* Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 1993.

García, S. *La novela gráfica.* Bilbao, Astiberri, 2010.

Gil, F. y Segado, F. (eds.). *Teoría e historia de la imagen.* Madrid, Editorial Síntesis, 2011.

Gravett, P. (ed). *Manga. La era del nuevo cómic.* Madrid, H.Kliczkowski, 2004.

Koyama-Richard, B. *Mil años de manga.* Barcelona, Electa, 2008.

Jameson, F. *Arqueologías del futuro.* Madrid, Akal, 2009.

López Keller, M. E. «Distopía. Otro final de la utopía», en *Reis: Revista española de investigaciones* sociológicas, n.º 55 (1991), pp. 7-23.

López i Vidal, L. «La nueva estrategia de seguridad japonesa: la *normalización* de su diplomacia», en *Anuario Asia*-Pacífico, n.º 1 (2006), pp. 191-204.

Mathews, G. «La brecha generacional en Japón», en *Anuario Asia-Pacífico*, n.º 1 (2007), pp. 485-492.

Marti Escayol, M. A. «La recepción de la obra de Osamu Tezuka en España», en *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, n.º extra 1 (2013).

Menkes, D. «La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad», en *Revista Latinoamericana de Ciencias sociales, Niñez y Juventud,* n.º 10 (2012), pp. 51-62.

Moliné, A. *El gran libro de los manga.* Barcelona, Glènat, 2002.

Muro Munilla, M. Á. *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica.* Logroño, Universidad de La Rioja, 2004.

Núñez Ladevéze, L. «De la utopía clásica a la distopía actual», en *Revista de estudios políticos*, n.º 44 (1985), pp. 47-80.

— «Sobre el proceso de la utopía a la distopía». *Revista de estudios políticos.* Nº 52 (1986), pp. 111-124.

Pablo Rodríguez, A. «La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del Shônen Manga», en *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, n.º 14 (2014), pp. 14-22.

Rodríguez Morató, A. (ed.). *La sociedad de la cultura.* Barcelona, Ariel, 2007.

Santiago, J. A. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa.* Pontevedra, Grupo dx5, 2010.

CuCoEnsayo

La violación sexual a través del análisis de tres casos en *Los pasajeros del viento*

Raping through the analysis of three cases in Passengers in the Wind

Argelio García

Argelio García es biólogo, ha escrito artículos sobre cómic en *El diario de Avisos* de Tenerife, *Tebeolandia* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*. Desde 1983 es miembro del jurado de los Premios de la Historieta de *El Diario de Avisos*.

Fecha de recepción: 12 de enero de 2018

Fecha de aceptación definitiva: 23 de mayo 2018

Resumen

La violación sexual es un acto que provoca la indignación y el rechazo de la sociedad. El código penal castiga, severamente, al violador pero, frecuentemente, la víctima no denuncia a su agresor por miedo a ser culpabilizada. En este trabajo, se analizan tres casos de violación grupal narrados en la obra *Los pasajeros del viento* porque su autor, François Bourgeon, trata a las víctimas como sujetos, no como objetos. En cada caso se expone la situación previa a la violación y la causa que la provoca; se describe la escenificación de la violación y se muestra el impacto que sufren las víctimas.

Palabras clave: Los pasajeros del viento, François Bourgeon, feminismo, violación sexual, siglo XVIII.

Abstract

Rape is an act that causes indignation and rejection from society. The criminal code penalizes the violator; however, the victim often does not report her attacker for fear to be blamed. In this article, we analyse three cases of gang rape narrated in the work *Passengers on the wind* where his author, François Bourgeon, treats victims like active subjects, not as objects. In each case, the situation prior to the rape and the reasons behind it are discussed; it describes the dramatization of the event, and it shows the impact on the victims.

Keywords: Passengers on the wind, François Bourgeon, feminist, rape, eighteenth century.

Cita bibliográfica

García, A. «La violación sexual a través del análisis de tres casos en *Los pasajeros del viento*», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 10 (2018), pp. 84-110

Introducción

En el siglo XVIII la educación de una joven se podía realizar en tres instituciones, el convento, la escuela elemental y el internado laico, pero la enseñanza impartida estaba muy alejada de la de los varones.[1] En la edad adulta, la mujer estaba sometida al poder masculino y legalmente era considerada un ser inferior.[2] Además, la ciencia de la época presentaba a la mujer como un ser voluptuoso,[3] por lo que su asociación a la lujuria estaba normalizada.[4] Con estas premisas y bajo un estamento jurídico compuesto exclusivamente por hombres, la interpretación de los hechos ante un caso de violación sexual dejaba pocas esperanzas a una resolución favorable a la mujer.

Actualmente, se considera que todo acto sexual impuesto a otra persona por la fuerza y sin su consentimiento es una violación. Esto incluiría también la coacción o la amenaza a la víctima, con medidas represoras o sancionadoras, para que no pueda impedir un acto sexual no deseado: «lo definitorio es, pues, que la mujer se perciba a sí misma objeto de agresión sexual, sean cuales sean las formas y circunstancias en que dicha agresión haya sido llevada a cabo».[5] Hoy la mujer occidental dispone de recursos suficientes para defenderse, desde el punto de vista jurídico, ante una agresión sexual, pero esta protección, que le ofrece la ley, no evita que se produzcan las violaciones. En el informe Virage (Violances et rapports de genre), de 2015, se cita que «el número anual de personas, de 20 a 69 años,

[1] «Sea cual fuere la escuela a la que la niña asista, no corre el riesgo de salir sabia. El convento, al igual que la escuela elemental, solo ofrece invariablemente una experiencia limitada del saber, tanto debido al tiempo que se le consagra como al pobre programa de conocimiento propuesto». En SONNET, M. «La educación de una joven», en DUBY, G. y PERROT, M. (eds.). *Historia de las Mujeres 3. Del Renacimiento a la edad moderna*. Madrid, Taurus Minor, 1993, p.153.

[2] La letra de la ley es la siguiente: «el marido tiene plenos poderes sobre su mujer y sobre los bienes de su mujer. Él tiene el derecho de exigir todos los deberes de sumisión que le son debidos a un ser superior». SLOMANIS, B. *La morale féminine dans «Delphine» et «Corine» de Madame de Staël*. [Tesis doctoral]. Montreal, Mcgill University, 1990, p. 8.

[3] «La ciencia médica, al declarar que para las mujeres la satisfacción erótica era una necesidad biológica, reforzó [la] idea acerca de la voracidad de la sexualidad femenina». En MATTHEWS, S. «El cuerpo apariencia y sexualidad», en DUBY, G. y PERROT, M. (ed.). *Op, cit.*, p. 98.

[4] «[Las mujeres] encarnan en ellas mismas una corrupción superior a todas las demás y estaríamos tentados de llamarla corrupción ideal. El libertinaje de las pasiones perversas, la lujuria del mal». En GONCOURT, E. y GONCOURT, J. *La Femme au Dix-Huitième Siécle*. Paris, G. Charpentier, Éditeur, 1882, p. 198.

[5] ECHEBURUA, E., CORRAL, P. y SARASUA, B. *El Impacto psicológico en las víctimas de violación*. Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, Universidad del País Vasco, (sin fecha), p. 57. Disponible en https://www.ehu.eus/documents/1736829/2028519/08+-+Impacto+psicologico.pdf

víctimas de al menos una violación o una tentativa de violación se estima, en Francia, en 62.000 mujeres».[6]

Las violaciones sexuales continúan produciéndose pese la severidad de la leyes, tal y como sucedía en épocas pasadas; también las ordenanzas jurídicas durante el Antiguo Régimen condenaba severamente el delito de violación, pero la diferencia es que, en el siglo xviii, era poco perseguido por los jueces que «condenan y perdonan a un tiempo, oscilando entre la indulgencia y la represión, jugando con lo que en nuestros días sería una tolerancia inaceptable y una inaceptable ferocidad. La respuesta jurídica que se da a la violación es la repercusión hasta cierto punto de la respuesta jurídica que se da a la violencia ordinaria».[7]

Para el presente trabajo sobre la violación sexual se ha recurrido a la obra *Los pasajeros del viento*,[8] porque su autor, François Bourgeon, no se limita a la mera exposición de la vertiente sexual de la violación sino que dirige sus esfuerzos a mostrar el impacto que sufren las víctimas y sus repercusiones psico-sociológicas. La originalidad, pues, de la obra de Bourgeon estriba en que si por un lado muestra la naturaleza y el comportamiento del violador, por otro lado da amplia voz a la víctima, lo que supone, en cierta medida, un reconocimiento de la mujer violada como sujeto frente a la cosificación y repudio de la sociedad. Además, el hecho de que la acción, aquí descrita, transcurra en un periodo próximo a la Revolución francesa de 1789, nos permite contrastar la visión sobre la violación sexual entre el Antiguo Régimen y la actualidad.

En *Los pasajeros del viento* se citan distintas formas de agresión sexual como es la violación masculina, en la prisión, (*Le ponton.* Glénat, 1980, p. 10) o la utilización de esclavas africanas como objetos sexuales por hombres de raza blanca (*Le bois d'ébène*. Glénat, 1984, pp. 12-13). En este trabajo, vamos a centrarnos en solo tres casos de violación heterosexual que sufren dos de las protagonistas de la obra: Isa y Mary.

En la presentación de cada caso de violación se atenderá al protocolo siguiente: en primer lugar, se expone la situación previa a la violación y la causa que la provoca; en segundo lugar, se describe el modo en que se presenta gráficamente la violación; y, en tercer lugar, se analiza el impacto del trauma a través de las palabras de la víctima. Además, en la exposición se tiene en cuenta el contexto histórico y la legislación jurídica vigente durante el Antiguo

[6] Hamel, C. *et al. Viols et agressions sexuelles en France: premiers résultats de l'enquête Virage*. Population & Sociétés, n.º 538, (2016), p. 2. Disponible en https://www.ined.fr/fichier/s_rubrique/25953/538.population.societes.2016.novembre.fr.pdf

[7] Vigarello, G. *Historia de la violación: siglos* xvi-xx. Madrid, Ediciones Cátedra y Universitat de València, 1999, p. 17.

[8] La obra de *Los Pasajeros del viento* consta de siete álbumes publicados. El primer ciclo consta de cinco libros publicados por la editorial Glénat bajo los títulos siguientes: *La fille sous la dunette* (1979), *Le ponton* (1980), *Le comptoir de Juda* (1981), *L'heure du serpent* (1982) y *Le bois d'ébène* (1984). El segundo ciclo comprende dos tomos publicados por la editorial 12bis bajo un título común: *La Petite fille Bois-Caïman* (2009 y 2010). Narrada en dos tomos, *Le sang des cerises* será el tercer y último ciclo de la serie, la fecha prevista de aparición del primer volumen es a finales de 2018.

Régimen, aunque en ningún caso se pretende elaborar un texto académico desde el punto de vista histórico o del derecho penal.

Primer caso de violación. La violación de una menor, Isa

Contexto previo a la violación de la menor Isa

Nacida a finales del siglo XVIII en el seno de una familia aristocrática, Isa comparte su niñez con una joven huérfana procedente de la pequeña nobleza: Agnes. Ellas viven en una mansión familiar en la campiña, al cuidado de una gobernanta, y sin recibir visitas de sus parientes.

El hecho de que las dos niñas se parecieran como dos gotas de agua y que en un crítico momento intercambiasen sus vestidos (única forma de diferenciarlas) va a provocar un hecho insólito. En la única visita que el padre de Isa, Simon de Roselande, hace a la mansión de la campiña, no reconoce a su propia hija y la enviará a un convento, creyendo que se trata de la compañera de su hija, y se lleva a la huérfana Agnes a vivir con él a la ciudad como si fuera su auténtica hija.[9]

Después de cinco años de internado en un convento, Isa, a los catorce años de edad, regresa a la vida social como dama de compañía de la ahora joven aristócrata Agnes de Roselande. En la fiesta del catorce cumpleaños de Agnes, se celebra un gran baile en el salón de la mansión de los Roselande. El hijo de Simon de Roselande, Benoît, recién nombrado capitán de marina, se presenta ante Isa (que en realidad es su hermana) con una frase galante: «¿Cómo ha podido mi padre tenerla tanto tiempo alejada de nosotros? Vuestra presencia ilumina este salón más calurosamente de lo que lo haría el sol del Caribe»; e Isa le contesta con una frase que se mueve entre la ironía y la melancolía.[10] Benoît se ofrece como un auténtico amigo dispuesto a conocer el origen de la melancolía de la joven: «¡Si tiene algún pesar, si alguien os hace daño! Dígamelo… Yo podría ayudarle. Siempre os he considerado casi como una hermana». Esta oferta toca una fibra sensible en el espíritu de Isa, como se expresa en su respuesta; primero plantea un enigma con el que intenta estimular la curiosidad de Benoït —«Su última frase me turba más de lo que usted pudiera pensar»— y después le propone la aceptación de un compromiso: «¿Es

[9] García, A. «Lectura de *Los pasajeros de viento* desde una perspectiva feminista», en *Cuco, Cuadernos de cómic*, n.º 8 (2017), pp. 58-59. Disponible en http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/Lectura_de_Los_pasajeros_del_viento.pdf

[10] La frase de Isa es la siguiente: «Al no haber visto nunca el mar, no conozco el sol del que me habla, pero le diré que los habitantes de esta casa [en referencia a Simon de Roselande y a Agnes], en alguna ocasión, habrían necesitado estar un poco más iluminados». La comparación que hace Benoît entre la belleza de Isa que «ilumina» el salón y la luz del sol del Caribe es aprovechada por ella para asociar la iluminación al conocimiento. Evidentemente, Benoît no capta el sentido de la frase, pero el lector sí. Si Simon de Roselande hubiera estado «un poco más iluminado» y hubiera escuchado a Isa, antes de que la ingresara en el convento, se habría dado cuenta de que ella es su hija y ahora Isa no se encontraría frente a su propio hermano, Benoît, como si fuera un desconocido.

usted capaz de guardar un secreto?». Benoît responde con una pregunta que, estrictamente, no tiene por qué considerarse una afirmación: «¿Es esa la pregunta que se le hace a un oficial de la marina?». Y, a continuación, hace una propuesta en forma de cita para entrevistarse con Isa: «Venga a mi habitación después del baile y la escucharé». (*La fille sous la dunette*, p. 26).

Al anochecer, Isa se presenta en los aposentos de Benoît y allí encuentra a un nutrido grupo de oficiales de la armada ebrios (FIG. 1). La puerta de la habitación se cierra y cuando Isa intenta percutir el picaporte para salir de la habitación se da cuenta de que esta ha sido cerrada con llave. Ella ruega que la dejen marchar pero Benoît le dice: «Me gustaría mucho, pero uno de nosotros acaba de extraviar la llave en los pliegues de su ropa… Ayúdenos a encontrarla y la puerta se abrirá». Esta ocurrencia de Benoît provoca la risa de los oficiales, que a fin de cuentas es una burla hacia una joven que apenas tiene defensa, y presagia la violación que va a acontecer (*La fille sous la dunette*, p. 26).

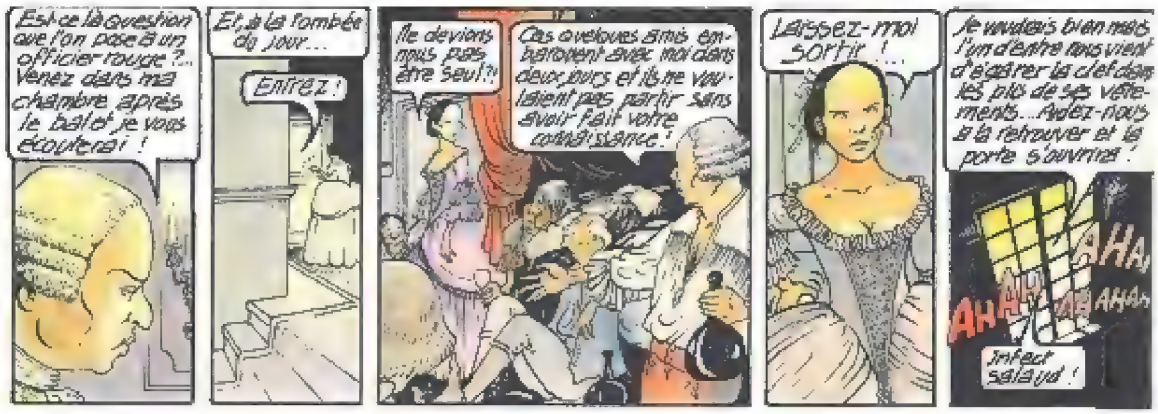

Est-ce la question que l'on pose à un officier rouge ?... Venez dans ma chambre après le bal et je vous écouterai !
Et ça la tombée du jour...
Entrez !
Il devions nous pas être seul ?
Ces quelques amis embarquent avec moi dans deux jours et ils ne voulaient pas partir sans avoir fait votre connaissance !
Laissez-moi sortir !...
Je voudrais bien mais l'un d'entre nous vient d'égarer la clef dans les plis de ses vêtements... Aidez-nous à la retrouver et la porte s'ouvrira !
AHA
AHA
AHA
Infect salaud !

FIG. 1. Benoît de Roselande cita a Isa en su habitación para escuchar un secreto que ella desea confiarle. La presencia de oficiales de la marina ebrios en el lugar y la hora de la cita prueba la premeditación de Benoît en su deseo de forzar sexualmente a Isa. (*La fille sous la dunette*. Glénat, 1979, p. 26).

Esta última frase de Benoît y las risas de sus acompañantes aparecen como voces en *off* que surgen desde una ventana iluminada que ocupa toda la viñeta. Bourgeon utiliza este recurso del lenguaje del cómic para sacar al lector de la habitación y evitarle que sea testigo del abuso sexual.

Podríamos pensar que Isa cometió una imprudencia al aceptar la invitación de Benoît para conversar a solas en su cuarto privado. Ella podría dar la sensación de ser una joven voluble carente de un comportamiento responsable, frente a un hombre mucho mayor que ella. Él podría ver en esta visita un gesto de aceptación para participar en un juego sexual, ya que Isa habría mostrado falta de pudor y de moral. Sin embargo, dado que Isa y Benoît conviven bajo el mismo techo y que él había manifestado que consideraba a Isa como una hermana, esto justifica la visita de la joven, a una hora intempestiva, a la habitación privada de Benoît.

La presencia de los oficiales en la habitación a la hora de la cita con Isa prueba la premeditación de Benoît en su deseo de forzar a Isa.

La violación llevada a cabo o promovida por una persona próxima a la víctima no es un hecho infrecuente. Hay estudios que señalan «que en un porcentaje muy elevado de los casos de violación la víctima y el agresor se conocían, eran vecinos o parientes».[11]

No debe extrañarnos que la víctima de la violación sea una menor, ya que la juventud no es un impedimento para que alguien sea considerado como un objeto sexual. Las violaciones que tienen víctimas de edad temprana no eran infrecuentes durante el Antiguo Régimen[12] pero también se dan en la actualidad; así, la encuesta «Virage» realizada en Francia, en 2015, señala que «el 40% de las mujeres que han sufrido una violación o una tentativa de violación, lo han vivido en la infancia (menos de 14 años), 16% durante la adolescencia (15 a17 años) y 44% después de los 18 años».[13]

Consecuencias de la violación de la menor Isa: ¿Un acuerdo económico es siempre posible?

La visualización de la violación de Isa es omitida en el relato y una elipsis nos lleva hasta una viñeta en la que se presenta a los actores en una posición relajada que sugiere al lector que la violación ha sido consumada (FIG. 2). En un primer término, Isa yace desnuda acostada en el suelo, en un estado de abandono y postergación que le da un aire de tristeza; a su alrededor los oficiales aparecen en el suelo en aparente desorden, aquí la cabeza de uno descansa junto a Isa, allí otro sentado en el suelo y detrás un tercero duerme acostado. Esta escena sugiere el agotamiento de los oficiales a causa del alcohol y su extenuación debido al esfuerzo en colmar sus impulsos sexuales. Si en la viñeta anterior la luz procedente desde el interior de la ventana alumbraba la oscuridad de la noche, en esta viñeta la ventana se vuelve a iluminar pero ahora desde el exterior. La luz del sol anuncia un nuevo día. Esta sutil forma de mostrar el paso del tiempo pone en evidencia que la violación de Isa se prolongó durante mucho tiempo (*La fille sous la dunette*, p. 27).

Ha amanecido y solo Benoît e Isa permanecen despiertos. Cabría preguntarse si, una vez pasado el furor del deseo y una vez satisfecho el placer sexual, Benoît pudiera tener conciencia del daño físico y moral causado a Isa o, al menos, tener la sensación de ser culpable de haber realizado un acto brutal y violento contra una joven. Sin embargo, Benoît responde a un patrón de comportamiento que refleja la mentalidad de su época.

Es ocioso decir que la primera característica de estas violaciones en la Francia antigua es la ausencia frecuente de sensación de violencia en el agresor, lo que las diferencia de otros

[11] Garrido, V. «Psicología de la violación», en *Estudios de Psicología*, Universidad de Valencia, n.º 38 (1989), p. 96.

[12] Vigarello, G. *Op. cit.*, pp. 88-94.

[13] Hamel, C. *et al. Op. cit.*, p. 3.

Allons! Secouez-vous Isa!... Vous n'espériez tout de même pas rester une enfant toute votre vie! ... Mes amis et moi allons copieusement vous dédommager!
Gardez vos Louis Benoît! Je choisirai bien l'heure et la manière de vous faire payer !
Changez de ton, Mademoiselle!... Vous n'êtes après tout qu'une dame de compagnie !... Vous deviez bien savoir ce que vous faisiez en vous rendant à la nuit dans ma chambre pour me livrer je ne sais quel prétendu secret.' Ne sous estimez pas le prix de votre vertu!
Je ne place pas ma vertu là où vous avez cru la prendre, Monsieur! Par contre... j'avais placé en vous tout ce qui me restait d'espoir et de confiance .' Pour cette trahison-là, vous ne payerez jamais assez !

FIG. 2. Tras la violación grupal, Benoît de Roselande intenta un acuerdo económico para comprar el silencio de Isa. (*La fille sous la dunette*. Glénat, 1979, p. 27).

actos brutales. La imagen del placer borra la de la agresividad, imponiendo el deseo como una evidencia a la que la víctima está confusamente asociada… La resistencia de la mujer asombra incluso al agresor, que se convierte entonces en acusador.[14]

Benoît no se consideraría culpable de la violación de Isa porque, en la conciencia colectiva sobre la representación de la feminidad, se considera a la lujuria como un pecado innato en toda mujer. La lujuria se asocia al consentimiento de la mujer, enmascarando la violencia a la que ha sido sometida, y allí donde había una violación sexual podría verse un acto sexual consentido, ya que la violencia solo se ha aplicado para vencer el falso pudor inicial de la mujer. Este es, quizás, el mito más extendido sobre la feminidad: «las mujeres en realidad piden ser violadas de tal forma que sus quejas y acusaciones no son sino coartadas de sus deseos sexuales ocultos».[15]

El estado de postergación y abandono de Isa, acostada en el suelo y ausente de espíritu, incomoda a Benoît. Su silencio se le hace insoportable, ahora Isa, privada de su función de objeto sexual se convierte en un estorbo del que es mejor deshacerse cuanto antes. Para poner fin a la inquietante languidez de la joven, Benoît la apremia a que desaparezca de su habitación: «¡Vamos! ¡Muévase, Isa! Usted no pensaría, a pesar de todo, ser una niña toda la vida. Mis amigos y yo vamos a compensarle copiosamente». Esta es una realidad, o más bien una afrenta, ante la cual una mujer puede sucumbir: el silencio de una víctima

[14] Vigarello, G. *Op. cit.*, pp. 42-43.

[15] Garrido, V. *Op. cit.*, p. 97.

de violación se puede comprar.[16] En el Antiguo Régimen, los casos de violación podían resolverse si las partes llegaban a un acuerdo, por lo que era frecuente que «el arreglo [económico] se intenta[ra] prácticamente siempre, sobre todo cuando la víctima es socialmente inferior».[17]

Una denuncia, en esa época, podría incomodar al denunciado, pero tenía pocas posibilidades de prosperar, y la víctima contaba con sobrados motivos para querer ocultar los hechos padecidos: la mujer siempre era considerada sospechosa. «La mujer violentada solo existe cuando proyecta sus efectos sobre las gentes. Su voluntad debe ser vista, su defensa debe ser contada. Un público debe dar testimonio».[18] La exposición pública de una violación exponía a la víctima a la censura y a la indignidad, por lo que mas le valía callarse: «la originalidad del delito de violencia sexual durante el Antiguo Régimen es sobre todo la gran escasez de procesos: escasez de denuncias, escasez de condenas».[19]

Isa es una joven inexperta, apenas conoce el mundo en el que vive, es vulnerable, y no tiene a nadie que pueda protegerla o denuncie la agresión sufrida. Por ello, todo lo que puede hacer es guardar silencio. Si no lo hiciera, tendría muchas posibilidades de que ella, la víctima, fuera percibida como la causante de la violación y, por tanto, la violación dejaría de serlo para convertirse en un acto consintiente; Isa se vería expuesta a vivir bajo el estigma de la vergüenza y la condena social.

> Una perspectiva persistentemente moralizadora del delito durante el Antiguo Régimen refuerza este silencio, envolviendo a la víctima en la indignidad del hecho, transformando en infamia el mero hecho de haber vivido con los sentidos y los gestos la transgresión condenada. Encontramos así una tendencia inevitable a denunciar a la víctima con independencia de las circunstancias, una dificultad constante para apartar las sospechas: la contaminación sufrida se asimila a una aceptación por parte de la mujer violada.[20]

El rechazo social frente a un delito moral hace que la víctima de una violación sea juzgada atendiendo más a una percepción de la lujuria que a la de un acto violento. Al no tener condición de sujeto, la violación de una mujer puede quedar como una violencia oculta. A fin de cuentas, la carencia de un comportamiento responsable o su falta de capacidad de decisión la priva de una defensa sólida, ya que sus argumentos serían fácilmente invalidados. La

[16] Además del acuerdo económico entre el agresor y la familia de la víctima, también existía la posibilidad, tanto en el siglo XVIII como en épocas no tan pretéritas, de consensuar un matrimonio entre el violador y su víctima siempre que la diferencia social no fuera un impedimento. Aquí no haremos referencia al acuerdo matrimonial ya que este es muy difícil de alcanzar cuando se trata de una violación grupal perpetrada bien por el hermano de la violada y un grupo de oficiales de la marina, bien por una cuadrilla de marineros de muy bajo nivel ético y moral o bien por un grupo de esclavos de una colonia francesa.

[17] Vigarello, G. *Op. cit.*, p. 37.

[18] *Ibid.*, p. 64.

[19] *Ibid.*, p. 47.

[20] *Ibid.*, p. 386.

sensación de falta moral obstaculiza su capacidad de denuncia y contribuye a que la víctima de la violación prefiera callarse.

Sí, Isa se muestra ausente, pero las ofensivas palabras de Benoît la sacan de su ensimismamiento y desde su posición de debilidad, puesta de manifiesto en la quietud de su cuerpo, advierte a Benoît de que le hará pagar su ultraje, amenaza que expresa sin ira o cólera.

El hecho que la violencia ejercida sobre una mujer fuera tolerada en el Antiguo Régimen y que la diferencia de clase social en un litigio supusiera un valor protector para la aristocracia es lo que explica que ante la amenaza que Isa lanza a Benoît, este se permita reprenderla y recordarle quién es: «cambie de tono, señorita, después de todo usted es solo una dama de compañía».

A continuación, Benoît advierte a Isa de ser ella la única causante de la agresión que acaba de sufrir, basándose en que ninguna joven debería presentarse de noche en la habitación de un hombre: «Usted debía saber a lo que se exponía viniendo de noche a mi habitación para contarme yo no sé qué pretendido secreto». Esto es una insinuación que implicaría que Isa habría facilitado o deseado la relación sexual, por lo que su comportamiento es solo el reflejo de un consentimiento explícito. Este tipo de razonamiento es empleado para absolver judicialmente a un agresor sexual tanto en el Antiguo Régimen como hoy en día. Además, una vez consumado el acto sexual la mujer difícilmente escapa a la sospecha de que este acto ha sido realizado voluntariamente. «La dificultad, por ejemplo, de establecer la diferencia entre el consentimiento y el no consentimiento, con independencia del acto efectivamente realizado, la tendencia a reducir a la mujer que ha "realizado" el acto al estado de mujer consintiente».[21] Finalmente, Benoît insiste en el arreglo económico pero haciendo constar que no va a pagar en exceso: «no sobreestime el precio de su virtud» le advierte a Isa.

De este modo, no se valora a Isa como una persona sino como una mercancía que tiene un alto valor específico a causa de su virginidad. Una vez que se ha roto el precinto del producto este disminuye su valor en el mercado.

La respuesta de Isa se corresponde con la de una mujer que trata de ser sujeto pese a haber sido tomada como objeto: «Yo no coloco mi virtud allí donde usted ha creído tomarla, señor» (*La fille sous la dunette*, p. 27).

Ciertamente, el concepto mujer no debería reducirse solo a sus órganos reproductores y de crianza. Isa posee un alto valor moral y pone la virtud femenina en otras cualidades de la mujer —intelectuales, artísticas, etcétera—[22] y no en la apariencia de un cuerpo que no puede permanecer inmutable como la estatua de una diosa griega.

[21] Garrido, V. *Op. cit.*, p. 62

[22] García, A. *Op. cit.*, pp. 77-80.

Consecuencias de la violación de la menor Isa: La convivencia entre el violador y su víctima

Un hecho frecuente entre las personas que han sido violadas por un familiar o una persona próxima a su entorno social es que tienen que convivir periódicamente con el agresor. En general, para la víctima de una violación la convivencia con su agresor es insoportable y trata de evitarla llevando una vida recogida y apartada; sin embargo, esto no es siempre posible y se generan sentimientos de odio, malestar o desprecio.

No sabemos con exactitud cuántas veces se encontraron Isa y Benôit después de que ocurriera la violación pero, unos años más tarde, Isa viajará en un barco comandado por Benoît. Ahora, ella es una persona más segura y tiene la entereza suficiente para burlarse de Benoît, incluso llega a manipularle y desafiar su autoridad.

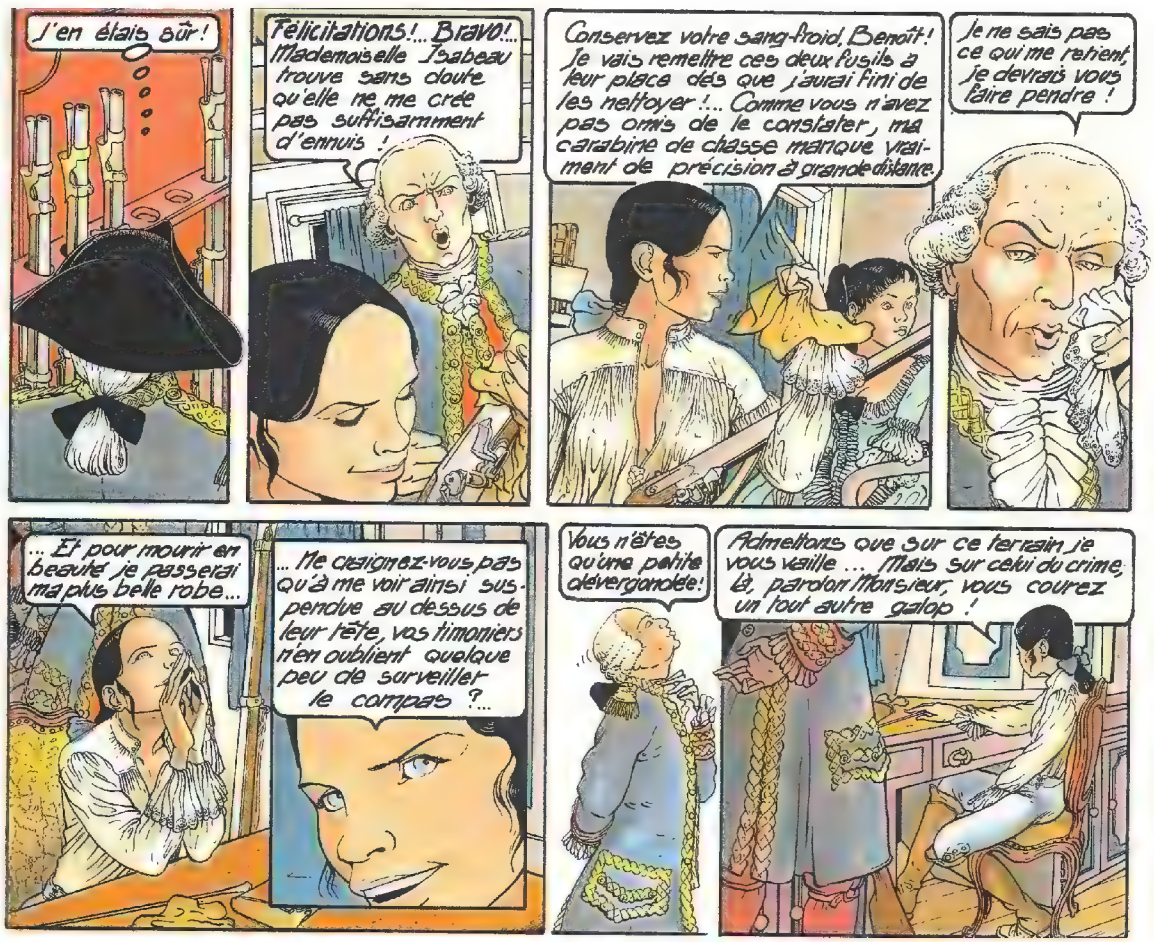

J'en étais sûr!
Félicitations!... Bravo!... Mademoiselle Isabeau trouve sans doute qu'elle ne me crée pas suffisamment d'ennuis!
Conservez votre sang-froid, Benoît! Je vais remettre ces deux fusils à leur place dès que j'aurai fini de les nettoyer!... Comme vous n'avez pas omis de le constater, ma carabine de chasse manque vraiment de précision à grande distance.
Je ne sais pas ce qui me retient, je devrais vous faire pendre!
... Et pour mourir en beauté je passerai ma plus belle robe...
... Ne craignez-vous pas qu'à me voir ainsi suspendue au dessus de leur tête, vos timoniers n'en oublient quelque peu de surveiller le compas?...
Vous n'êtes qu'une petite dévergondée!
Admettons que sur ce terrain je vous veille... Mais sur celui du crime, là, pardon Monsieur, vous courez un tout autre galop!

FIG. 3. La convivencia cotidiana entre el agresor, Benoît, y la víctima de una violación, Isa, no suele ser fácil. Isa, con el paso del tiempo, adquiere la entereza suficiente para desafiar y manipular a Benoît. (*La fille sous la dunette*. Glénat, 1979, p. 13).

En las tres primeras viñetas de la Figura 3, se relata cómo Isa desafía la autoridad de Benoît al utilizar unos fusiles para salvar la vida de un joven bretón que Benoît deseaba ver muerto bajo la apariencia de un accidente. Benoît está fuera de sí y se desahoga, en la cuarta viñeta, diciendo: «no se lo que me retiene, debería colgarla [a Isa]». Isa se burla y le provoca anunciándole que se pondrá su mejor vestido para esa ocasión y le pregunta: «¿No teme que al verme así suspendida encima de sus cabezas, sus timoneles se olviden, un poco, de vigilar la brújula?» (*La fille sous la dunette*, p. 13). Después de esta fina ironía, propia de la elocuencia de Isa,[23] ella continuará con un discurso que no dará pábulo a Benoît, con el que conseguirá manipularle e imponerle su voluntad.

Pese al tiempo transcurrido, Isa no ha olvidado la agresión perpetuada por Benoît y no tiene inconveniente en mostrarle su malestar. Cuando Benoît señala que la ropa femenina realza la belleza de Isa mientras que la ropa masculina, que ella utiliza para pasearse por el puente del barco, la oculta, ella le contesta: «Solo lamento una cosa: no haberla llevado [la ropa masculina] el día en que nos conocimos». (*La fille sous la dunette*, p. 18).

Tras una serie de vicisitudes, Benoît descubrirá que Isa, en realidad, es su hermana, y que al violarla cometió, por tanto, un incesto. Al principio se siente perturbado pero su sentido de culpabilidad, por haber cometido una falta grave, no es comparable al que experimentara Edipo, que al saberse autor de un incesto y otros delitos se autocastiga: «arrancó los dorados broches de su vestido con los que se adornaba y, alzándolos, se golpeo con ellos las cuenca de los ojos» hasta quedarse ciego. La culpabilidad de Edipo tiene causas más profundas y diversas que las de Benoît, ya que incluye otros elementos, como él mismo expresa en la obra:

> Edipo: No hubiera llegado a ser asesino de mi padre, ni me habrían llamado los mortales esposo de la que nací. Ahora, en cambio, estoy desasistido de los dioses, soy hijo de impuros, tengo hijos comunes con aquella de la que yo mismo —¡desdichado!— nací. Y si hay una mal aún mayor que el mal, ése le alcanzó a Edipo.[24]

Edipo asume su culpa por las desgracias que ha provocado, sin saberlo, a su padre y a su madre, pero Benoît prefiere proyectar su culpabilidad sobre la persona a la que ha ultrajado sin saber que era su hermana. Él percibe a Isa como un ser peligroso dispuesto a acabar con él: «solo el espíritu de venganza anima a esta desgraciada [Isa]. Será imposible comprar su silencio, de apagar el escándalo» (*La fille sous la dunette*, p. 42). Este razonamiento de Benoît tiene su base en el hecho de que Isa no aceptara la compensación económica ofrecida tras la violación y que, además, ella le prometiera que algún día se vengaría. Benoît prepara un plan para acabar con Isa, pero fracasará en sus intenciones y morirá en el intento.

[23] *Ibid.*, pp. 61-66.

[24] Sófocles. *Edipo Rey*. Edición en e-book.

Segundo caso de violación: La violación en tiempos de guerra (segunda violación de Isa)

Contexto y causa de la segunda violación de Isa

La segunda violación de Isa transcurre en un lugar geográfico y bajo un contexto social muy distinto de la primera. Ella, a la edad de 27 años, trabaja como secretaria de una explotación agrícola, que utiliza esclavos como mano de obra, situada en una de las más prósperas de las colonias francesas: la isla de Santo Domingo.

Desde 1786 existía entre los colonos franceses una gran preocupación por las secretas reuniones nocturnas de los esclavos. Ellos pensaban que los esclavos planeaban una rebelión. Este temor a una revuelta estaba justificado si tenemos en cuenta que, según en el censo del año 1788, en Santo Domingo convivían 27.718 blancos y 21.803 personas de color libres, con una enorme población esclava que se estimaba en más de cuatrocientos mil o de quinientos mil individuos, según las fuentes.[25]

El 14 de agosto de 1791 se supone que tuvo lugar la ceremonia de Bois-Caïman,[26] que es considerada como el detonante del movimiento revolucionario que llevaría a la población de color, tras años de lucha, a la independencia de la colonia francesa de Santo Domingo; así nacería Haïti, «primera república negra salida de una guerra de independencia y de un movimiento de emancipación de los esclavos».[27]

La ceremonia de Bois-Caïman se considera, por tanto, como el inicio de la insurrección, que estallaría el 22 de agosto de 1791, que tuvo terribles consecuencias para los habitantes de los asentamientos rurales. Los esclavos atacaron los poblados aislados, torturando y matando a todas las personas que se encontraban a su paso.[28] Esta revuelta se convirtió en una guerra entre las hordas de esclavos y el ejército regular destacado en la isla, compuesto por dos regimientos, los de Normandie y Artois.[29]

En ese domingo, 14 de agosto de 1791, Isa recorre a caballo las plantaciones de la región du Cap. Al anochecer es atraída por el sonido de un tambor y se dirige, bajo la lluvia, hasta el lugar de donde procede la música de percusión. Cuando percibe que está muy cerca del

[25] Thiébaut, M. *Le chemin de l'Atchafalaya*. Tournai, 12bis, 2010, p. 20.

[26] Los historiadores no están de acuerdo en la fecha ni del lugar donde se celebró la ceremonia de Bois-Caïman. *Ibid.*, pp. 15-25.

[27] *Ibid.*, p. 25.

[28] «[Los esclavos] destruyeron mucho porque habían sufrido mucho. Sabían que mientras las plantaciones siguiesen en pie su destino consistiría en trabajarlas hasta caer reventados. No había más opción que destruirlas. Por sus amos habían conocido la violación, la tortura, la degradación y, a la menor provocación, la muerte. Retribuyeron con creces lo aprendido. James, C. *Los jacobinos negros. Toussaint L'Ouverture y la revolución de Haití*. Madrid, Turner Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 95.

[29] Thiébaut, M. *Op. cit.*, p. 24.

objeto sonoro, deja su montura atada a un arbusto y camina, sin dejarse ver, hasta llegar al llano en el que se celebra la histórica ceremonia de Bois-Caïman bajo la enorme cúpula de un árbol Caïmitier (Caimito). Allí se concentran numerosos esclavos que realizan el sacrificio de un cerdo,[30] mientras que un líder pronuncia un discurso en el que anuncia la voluntad de Dios que clama venganza contra el pueblo blanco.

Puesta en escena de la segunda violación de Isa

Isa abandona corriendo el lugar de la ceremonia, pero tropieza con tres hombres de color que la apresarán y la violarán. Bourgeon representa la escena de la agresión con solo dos viñetas integradas en una banda de tres cuyo tamaño es creciente de izquierda a derecha (FIG. 4). En la primera viñeta vemos volar, literalmente, la ropa de Isa bajo una intensa lluvia, lo que anuncia al lector las intenciones de los tres hombres; en la segunda viñeta se muestra en primer término el tronco de un árbol caído y al fondo la imagen, apenas perceptible, de Isa acostada en manos de sus agresores. Con la tercera viñeta llega la calma: un paisaje agrícola, plataneras bajo un cielo claro donde revolotean blancas mariposas. En la elipse entre la segunda y la tercera viñeta transcurre un espacio de tiempo impreciso que ni siquiera Isa es capaz de recordar. Ella llegará a casa de Congo, amante de color de Isa, con huellas de haber sufrido, en su cuerpo y su rostro, una enorme violencia. El cansancio y el agotamiento hace que Isa caiga desmayada en el umbral de la puerta de su amante secreto. Allí, ella dormirá inconsciente durante varios días. Bourgeon representa el paso del tiempo con viñetas consecutivas en las que se alternan la noche con el día, la lluvia con un cielo luminoso; mientras tanto, Isa recibirá los cuidados de la comunidad de la gente de color cercana a Congo.

FIG. 4. La violación de Isa por un grupo de esclavos negros en la isla de Santo Domingo se escenifica en sola una viñeta llena de sombras (*La petite Fille Bois-Caïman*. Libro 1, 12bis, 2009, p. 73).

[30] «Inmolar el cerdo negro es matar simbólicamente al colono» *Ibid.*, p. 22.

Consecuencias de la segunda violación de Isa en un contexto de guerra

Cuando Isa despierta toma conciencia de lo que le ha sucedido. Esto supone una doble tortura porque tiene que revivir, en cierta forma, la violencia a la que fue sometida por parte de los violadores. Recordar la agresión, asumir la violación y afrontar la vida bajo este estigma.

Bourgeon ha preferido no mostrar directamente el horror y el sufrimiento de Isa siendo violada, sino que el lector lo conozca a través de las heridas en su cuerpo y del relato que la propia víctima hace a Congo:

> Nunca creí que debería de revivir esto... Ellos [los violadores] me dieron por muerta... Ya no sabía donde estaba ¿Choisel? ¿Lenormand? He caminado en círculos... varias leguas. Por una suerte increíble, he encontrado tu casa. ¿Maldita sea! Qué miedo he tenido.
>
> [...] Mis veintisiete años se parecen a mis catorce [por su primera violación].

Estudios recientes señalan que el miedo a la muerte es el principal sentimiento que tienen las mujeres durante el asalto sexual. «Las víctimas afirmaban que lo que les inquietaba no era tanto la violación, sino el sentimiento de que después de la agresión les iban a matar».[31]

Congo aconseja a Isa que es mejor «callar y olvidarlo todo lo antes posible». Esta frase no es fortuita, sino que es el reflejo de la percepción de la violación en la sociedad en el Antiguo Régimen: esta pasa a ser una «violencia ignorada, rechazada a las zonas más oscuras de la conciencia colectiva, tan rápidamente negada que apenas se puede avistar».[32]

Sin embargo, ninguna mujer olvida que ha sido objeto de una violación. El paso del tiempo puede borrar los recuerdos más dolorosos pero, periódicamente, estos volverán a su mente produciéndole trastornos psicológicos difíciles de superar. Isa, seguramente, lo ha experimentado, pues esta es la segunda violación que padece, y lo manifiesta de forma inequívoca: «¿Olvidar? ¿Solo eso?... Incluso después de cien años me acordaré de ellos [los violadores]... A veces, ser mujer no es mejor que ser esclavo» (*La Petite Fille de Bois-Caïman*. Libro 1, p. 75).

La insurrección se convirtió en guerra e Isa, en la ficción, fue la primera víctima. Los hombres blancos de las plantaciones, en manos de los insurgentes, fueron torturados y asesinados; las mujeres eran violadas antes de matarlas.[33] «La violencia conlleva violencia y —parece— ¡la justifica!».[34] «Allí donde las subculturas de la violencia apoyen al violador, como en

[31] Garrido, V. *Op. cit.*, p. 102.

[32] Vigarello, G. *Op. cit.*, p. 49.

[33] «[Las mujeres de los esclavos] habían sufrido incontables violaciones y ellos violaron ahora a todas las mujeres que cayeron en sus manos, muchas veces sobre el cuerpo de sus esposos que aún estaban desangrándose, o de sus padres, o de sus hermanos». James, C. *Op. cit.*, p. 94.

[34] Thiébaut, M. *Op. cit.* p. 25.

el caso de contiendas nacionales, raciales o de clases, el violador será "normal", es decir, su conducta mostrará las características de la conducta normal».[35]

Debemos tener en consideración que, como definición «conceptual», «el único acto de guerra que se designa [como tal] es el conflicto entre soldados».[36] En base a esta definición, cabría pensar que la guerra es solo cosa de hombres. Sin embargo sabemos que muchas de las víctimas de los conflictos bélicos son civiles y entre ellos están las mujeres. Además, el fin de una contienda no significa el cese de la violencia y la muerte sino que estas pueden perdurar durante meses o incluso años.

Las mujeres han sido, desde siempre, víctimas de los daños colaterales de la guerra. Valga como ejemplo el relato de Eurípides de *Las Troyanas*: una vez que ha caído la ciudad en mano de los griegos, las nobles troyanas sufrirán diferente suerte según su «valor» como mujer.

Hécula, reina de Troya, se interesa por la suerte que correrán sus hijas. Taltibio, mensajero de los griegos vencedores en la guerra, le contesta:

> Taltibio: [A Casandra] la eligió para sí el rey Agamenon… [A Polixema] la han destinado al servicio dela tumba de Aquiles… [A la propia reina le anuncia su destino] Ulises, rey de Itaca, es tu dueño, y tú [Hécula] serás su esclava.
>
> Hécula: Las vírgenes fueron para el deleite de mis enemigos, las arrancaron de mis brazos y no abrigo la más remota esperanza de volver a verlas. Y el último, mi mal más grave, es que vaya yo a Grecia, esclava y anciana, sufriendo intolerables trabajos.[37]

Lamentablemente, no tenemos que recurrir a la ficción histórica de tiempos remotos para tener ejemplos de la vulnerabilidad de la mujer en contiendas bélicas del mundo occidental:

> Al final de la Segunda Guerra Mundial en Berlín 110.000 mujeres fueron violadas. Una estimación menos conservadora citan la cantidad de 900.000 mujeres violadas y maltratadas.
>
> Según una comisión de investigación de la Unión Europea la violación en masa y la tortura sádica de mujeres en Bosnia-Herzegovina se realizó de forma sistemática como una misión… Las violaciones fueron concebidas en la estrategia de guerra serbia.[38]

Las violaciones en tiempos de guerra no provienen del hecho de que el hombre pudiera ser un ser violento por naturaleza que se reprime en tiempos de paz o de que exista una necesi-

[35] Bauermeister, M. «Rapist, victims and society», en *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 21(3) (1977), pp. 238-248. Cit. en Garrido, V. *Op. cit.*, p. 95.

[36] Seifert, R. «Krieg und Vergewaltigung. Ansätze zu einer Analyse», en *Sowi-Arbeitspapier*, München (1993), n.º 76, p. 8. Disponible en http://www.mgfa-potsdam.de/html/einsatzunterstuetzung/downloads/ap076.pdf?PHPSESSID=92bb8

[37] Eurípides. *Las Troyanas.* Edición en e-book.

[38] Seifert, R. *Op. cit.*, p. 2.

dad apremiante de satisfacer un deseo sexual y que para ello empleen la violencia. «Las violaciones serían un fenómeno natural de la guerra y las mujeres los objetos naturales de esta».[39]

Si se parte de la idea, expresada más arriba, de que la guerra es —o era— cosa de hombres, cabría preguntarse: ¿por qué se produce esta violencia sobre las mujeres sometiéndolas a continuas violaciones, si ellas, normalmente, no suponen un peligro para la integridad de los soldados o para la logística bélica?

Una respuesta posible a estas preguntas sería que «las mujeres no son violadas porque ellas son enemigas sino porque son objeto de odio, el que caracteriza el inconsciente cultural y que en tiempos de crisis se actualiza».[40]

La violación de Isa fue un encuentro casual. Los agresores se hallaban en el lugar y en el momento oportuno para dar rienda suelta al odio que se expresa durante crisis opresoras y raciales. Isa reúne en su persona algunas de las características ideales para ser la primera víctima de la revuelta de los esclavos contra los colonos franceses de Santo Domingo. Ella es blanca (grupo opresor), secretaria de plantación agrícola (al servicio del poder esclavista) y mujer.

Tercer caso de violación. La no resistencia de Mary a la agresión sexual

Contexto y causa de la violación de Mary

Mary es una joven inglesa de origen burgués que se presenta, al inicio de la obra, como un personaje un tanto superficial, que sirve de complemento a la Isa intelectual, y de comportamiento irresponsable, frívolo o casi libertino.

La violación de Mary tendrá lugar en el barco negrero que transporta un ingente número de esclavos destinados a ser vendidos en las colonias de América.

La situación en el barco es muy complicada. Los esclavos se han amotinado y transitan libremente por la bodega, disponen de armas y sus maniobras ponen en peligro la estabilidad del barco que corre riesgo de hundirse.

La escena previa a la violación está narrada en una sola página que contiene un elevado número de viñetas, veinticuatro, en la que abundan los primeros planos con globos de extenso texto.

En las tres primeras viñetas, cuatro hombres reflexionan sobre la posibilidad que tienen de hundirse con el barco o de recibir un disparo de los esclavos amotinados (FIG. 5). De la viñeta cuarta a la sexta se produce un incidente fortuito que sirve de coartada a los marineros para agredir sexualmente a Mary. Ella, vestida con ropas de hombre pide permiso para

[39] *Ibid.*, p. 14.

[40] *Ibid.*, p. 10.

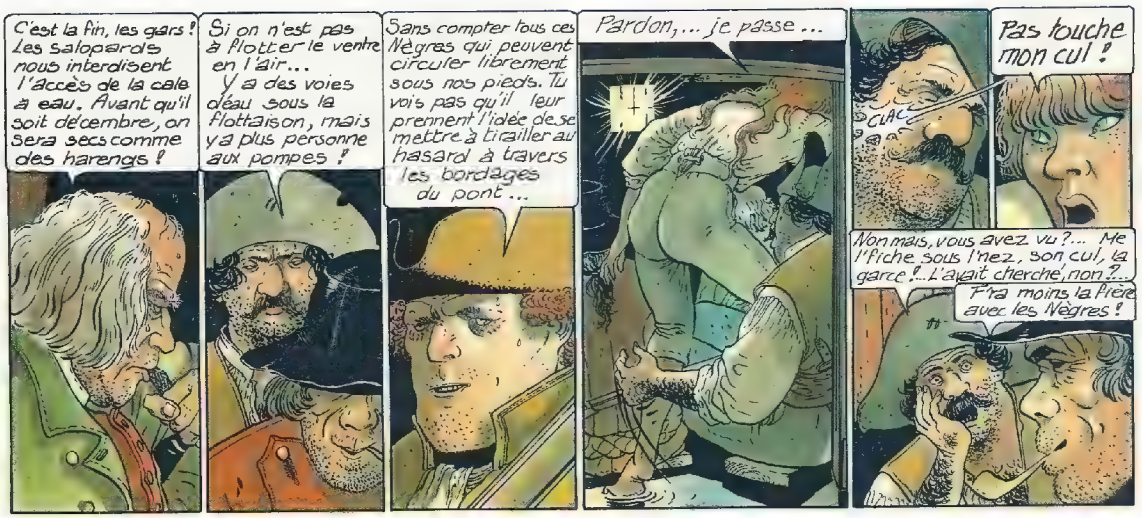

C'est la fin, les gars ! Les saloperds nous interdisent l'accès de la cale à eau. Avant qu'il soit décembre, on sera secs comme des harengs !
Si on n'est pas à flotter le ventre en l'air... Y a des voies d'éau sous la flottaison, mais y a plus personne aux pompes !
Sans compter tous ces Nègres qui peuvent circuler librement sous nos pieds. Tu vois pas qu'il leur prennent l'idée de se mettre à tirailler au hasard à travers les bordages du pont...
Pardon,... je passe...
Pas touche mon cul !
CLAC
Non mais, vous avez vu ?... Me l'fiche sous l'nez, son cul, la garce !... l'avait cherché, non ?...
P'ra moins la Prière avec les Nègres !

FIG. 5. Vestida de hombre, Mary se abre paso entre cuatro marineros en un estrecho habitáculo de un barco negrero. Este gesto es percibido como una provocación femenina por uno de los marineros que no duda en posar su mano sobre el cuerpo de Mary. Ella responde a la agresión con una bofetada (*Le bois d'ébène*. Glénat, 1984, p. 25).

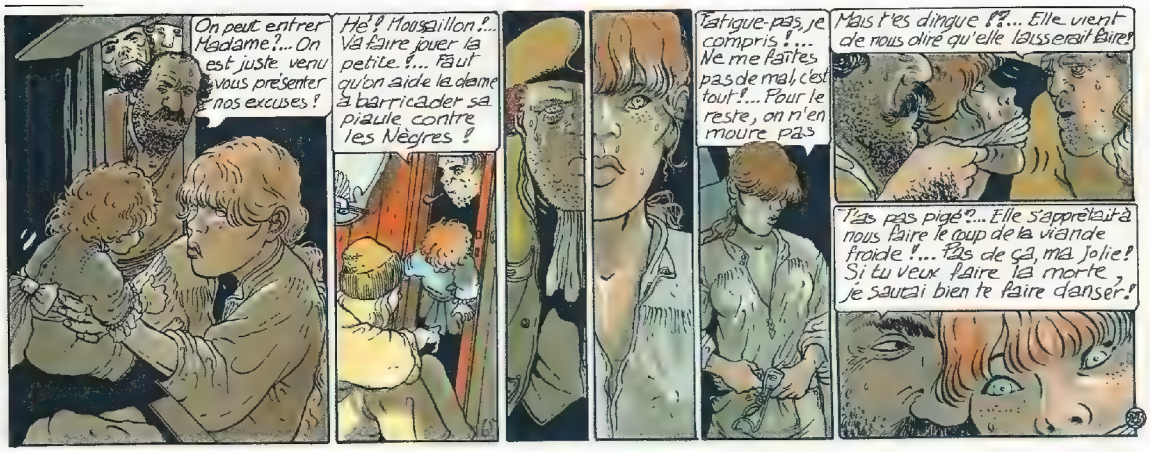

On peut entrer Madame ?... On est juste venu vous présenter nos excuses !
Hé ! Haussaillon !... Vá faire jouer la petite... ?... Faut qu'on aide la dame à barricader sa piaule contre les Nègres !
Fatigue-pas, je compris !... Ne me faites pas de mal, c'est tout !... Pour le reste, on n'en moure pas
Mais t'es dingue !?... Elle vient de nous dire qu'elle laisserait faire !
T'as pas pigé ?... Elle s'apprêtait à nous faire le coup de la viande froide !... Pas de ça, ma jolie ! Si tu veux faire la morte, je saurai bien te faire danser !

FIG. 6. Cuatro marineros irrumpen en el camarote de Mary con la intención de violarla. Ella ofrece no resistirse si no le hacen daño pero uno de los marineros desea una violación sexual agresiva (*Le bois d'ébène*. Glénat, 1984, p. 25).

pasar entre los cuatro hombres, que se encuentran en un estrecho habitáculo, y acceder a su camarote privado donde se encuentra su hija, Enora, de apenas unos meses de edad. Uno de los hombres ve en este gesto una provocación femenina y posa su mano sobre el cuerpo de la joven. Mary responde a este atrevimiento con una bofetada que hiere el orgullo del hombre.

En las viñetas octava a undécima, los marineros traman la violación de Mary y sopesan los pros y los contras de esta acción. A continuación, de las viñetas duodécima a la decimoséptima, un jovencísimo grumete, que ha escuchado la conversación, advierte a los cuatro hombres de que podrían ser ahorcados sí hacen lo que planean, ya que Mary es la actual pareja del teniente que comanda el barco. Los marineros atemorizan al pequeño grumete y le hacen prometer que guardará silencio. Para encontrar el valor para emprender la violación y minusvalorar sus consecuencias, utilizan el razonamiento siguiente: «Perdidos por perdidos, aprovechemos antes que los negros hagan saltar el cascarón [del barco]».

La acción previa al asalto sexual se narra de la viñeta decimoctava a la vigésimo cuarta (FIG. 6). Los marineros irrumpen en el camarote de Mary con la disculpa de querer presentarle sus excusas por la ofensa de la que ha sido objeto. Su hija, Enora, es entregada en custodia al grumete que aguarda fuera de la habitación. Es curioso el pudor de los marineros a que la niña, que difícilmente podría entender el dolor ajeno o juzgar la violencia, sea testigo de la violación de su madre. Mary adivina la intención de los cuatro hombres y les propone no demorar el asalto a cambio de que no le hagan daño.

Durante el Antiguo Régimen, el sistema legal buscaba pruebas que pusieran de manifiesto resistencia contundente de la víctima frente al agresor sexual.

> Se necesitan protestas siempre audibles: si se prueba que solo se han realizado los primeros esfuerzos, no se trata de un caso de violación. Tienen que ser incluso extremos, constantes: el silencio siempre pone en duda la prueba hasta excluir la idea de la violación. La víctima debe mostrar que se ha resistido físicamente desde el principio al fin.[41]

Si esta resistencia no era percibida, se consideraba que la mujer había consentido o incluso provocado que ocurriera el contacto sexual. La apariencia jugaba un papel importante y podría enmascarar la propia violación en sí tras el manto de la lujuria o el pecado.

> Porque el universo de la falta, el del pecado, constituye la base de las sentencias del Antiguo Régimen, la violencia no se destaca demasiado y la víctima de una violación es sospechosa… La mirada que cae sobre la transgresión moral obstaculiza la mirada que cae sobre la transgresión violenta…[42]

Motivo de la no resistencia de Mary durante la violación

Mary no opone resistencia a sus cuatro agresores. Esto se vería como una decisión irresponsable, pero su actitud tiene otra causa: el miedo. El miedo puede paralizar a la mujer que es objeto de una violación impidiéndole una defensa activa. Estudios recientes señalan que un notable porcentaje de mujeres que fueron violadas presentaban esta incapacidad de reacción defensiva frente al violador, como se verá más adelante.

[41] Vigarello, G. *Op. cit.*, pp. 64-65.

[42] *Ibid.*, p. 62.

Cuando uno de los asaltantes pone una banda de tela en la boca de Mary para que no puedan ser escuchados sus lamentos de dolor, otro le recuerda que la mordaza es innecesaria porque ella ha dicho que se va a dejar hacer. El primer marinero no solo desean satisfacer sus instintos sexuales, sino que busca la sumisión de la mujer por la fuerza y el reconocimiento de la superioridad masculina: «Si tú [Mary] quieres hacerte la muerta yo sabré hacerte bailar». El dolor infringido a la mujer durante la violación forma parte del juego erótico como un ingrediente indispensable para que la violación sea perfecta.

Aquí estamos frente a un tipo agresor que se encuadra en la denominada «violación sexual-agresiva», que «para sentir excitación sexual el atacante debe infringir daño físico».[43]

Mary sufrió durante la violación maltrato físico, como muestra su nariz y labios sangrantes, pero, sobre todo, lo que sintió fue miedo: «es por eso por lo que no he gritado ni luché contra ellos».

> La resistencia activa es considerada como una reacción «normal» durante la violación. Sin embargo, estudios han señalado que, igual que los animales, los humanos expuestos a una amenaza pueden reaccionar con un estado de inhibición motora temporal involuntaria conocida como Tonic Immobility (tanatosis) (TI de aquí en adelante, por las siglas en inglés).[44]

Lo que podría interpretarse como un consentimiento pasivo por parte de Mary durante la violación es en realidad una respuesta extendida en el mundo animal; es considerada como «una reacción defensiva adaptativa de la evolución para el ataque de un predador cuando la resistencia no es posible y otros recursos no están disponibles».[45]

La mayor parte de los estudios sobre TI en humanos se han realizado a partir de los testimonios de víctimas de violaciones sexuales y, en cierta medida, «se debe a que hay una presunción similar entre la violación sexual y el encuentro con depredadores».[46]

A partir de test aplicados a personas que han sufrido una violación sexual se ha construido una escala (TIS, Tonic Immobility Scale) para medir la TI que padece una persona durante el asalto sexual. Mediante la aplicación de este test se ha comprobado que de 298 mujeres examinadas, el 69,8% tuvieron un TI significativo y el 47,7% alcanzaron valores de TI extrema.[47]

Por lo tanto, la pasividad de Mary frente a los asaltantes no se debe a un acto irresponsable o de complacencia para evitar el dolor, sino a una inmovilidad debida al miedo.

---

[43] Garrido, V. *Op. cit.*, p. 93.

[44] Möller, A., Söndergaard, H. P. y Helström, L. «Tonic immobility during sexual assault –a common reaction predicting post-traumatic stress disorder and severe depression», *en Obstetrics & Gynaecology*, n.º 96 (2017), p. 932. Disponible en https://obgyn.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/aogs.13174

[45] *Ibid.*, p. 932.

[46] *Ibid.*, p. 933.

[47] *Ibid.*, p. 935.

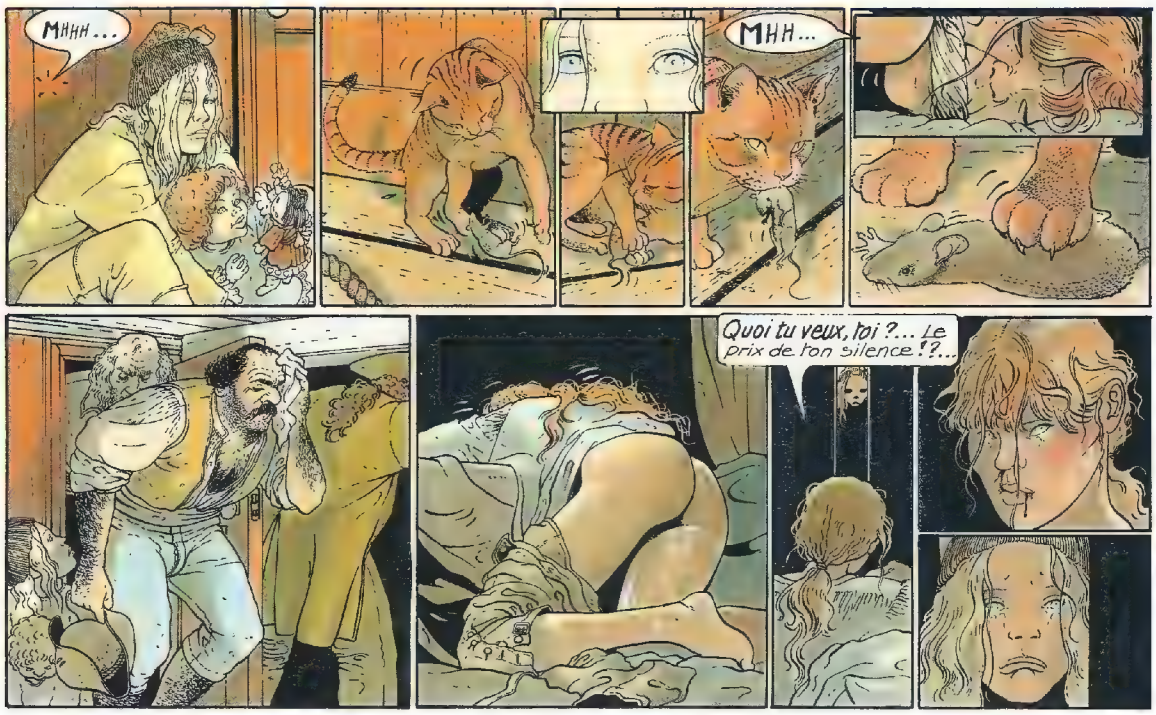


FIG. 7. La violación de Mary se narra a través de una metáfora visual en la que se presenta a un gato jugando con su presa. La asociación del predador con los violadores y de Mary con la presa es evidente. (*Le bois d'ébène*. Glénat, 1984, p. 26).

Bourgeon aleja al lector del lugar donde se está produciendo la violación y le lleva hasta el exterior de la puerta del camarote de Mary. La escena siguiente se desarrolla en una página integrada por un número elevado viñetas, veinticinco, dispuestas en cuatro bandas. La primera banda representa una metáfora de la violación de Mary (FIG. 7). En la primera viñeta, la tristeza del grumete contrasta con el aspecto risueño de Enora que juega con su muñeca, mientras un globo recoge el lamento de Mary ahogado por la banda de tela que tiene en la boca. En las viñetas siguientes de esta primera banda, se ve como un gato juega con un ratón. El gato representa la fuerza de los violadores y el ratón la debilidad y el abandono de Mary. Las dos últimas viñetas, dispuestas verticalmente, refuerzan la relación entre las dos víctimas (Mary y el ratón).

Consecuencias de la violación de Mary

En la segunda banda de viñetas, cuando los violadores salen del camarote de Mary, el grumete se asoma a la puerta para devolver la niña a Mary (FIG. 7). Ella dice de forma abrupta: «¿Qué quieres? El precio de tu silencio». Para una mujer violada es mejor ocultar la afrenta que verse expuesta al juicio de los demás, porque puede ser acusada de incitar y provocar la violación.

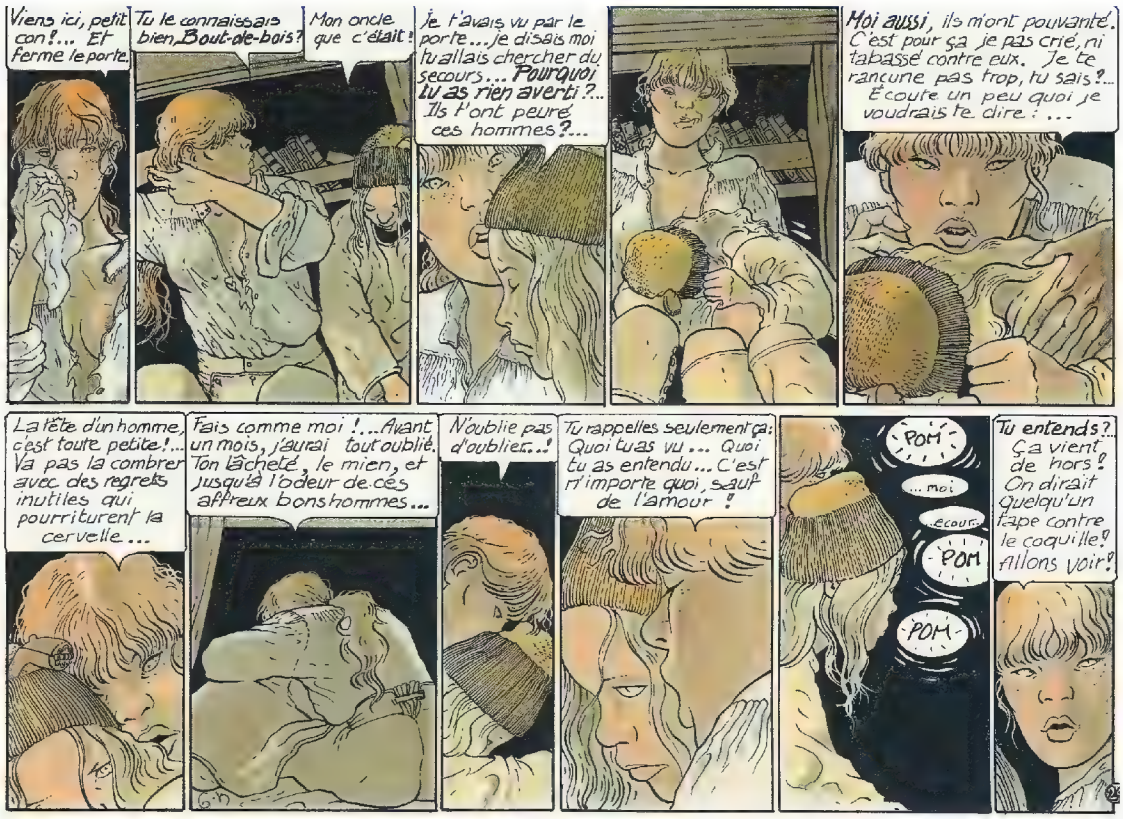

Viens ici, petit con?... Et ferme la porte.
Tu le connaissais bien, Bout-de-bois?
Mon oncle que c'était!
Je t'avais vu par la porte... je disais moi tu allais chercher du secours... Pourquoi tu as rien averti?... Ils t'ont peuré ces hommes?...
Moi aussi, ils m'ont pouvanté. C'est pour ça je pas crié, ni tabassé contre eux. Je te rancune pas trop, tu sais?... Écoute un peu quoi je voudrais te dire: ...
La tête d'un homme, c'est toute petite!... Va pas la combrer avec des regrets inutiles qui pourriturent la cervelle...
Fais comme moi!... Avant un mois, j'aurai tout oublié. Ton lâcheté, le mien, et jusqu'à l'odeur de ces affreux bonshommes...
N'oublie pas d'oublier...!
Tu rappelles seulement ça: Quoi tu as vu... Quoi tu as entendu... C'est n'importe quoi, sauf de l'amour!
POM
... moi
écoute
POM
POM
Tu entends?... Ça vient de hors! On dirait quelqu'un tape contre le coquille! Allons voir!

FIG. 8. Mary recrimina al pequeño grumete por no pedir ayuda para evitar su violación. El miedo ha paralizado a los dos. Mary se sobrepone y trata de calmar al grumete, a pesar de la violencia a la que ha sido sometida, con un alegato en el que separa el amor libertario de la violación sexual *(Le bois d'ébène.* Glénat, 1984, p. 26).

En la tercera banda de viñetas, Mary recrimina al grumete no haber ido a buscar ayuda, pero se da cuenta de que el niño está atemorizado por haber sido amenazado por los violadores; el grumete se siente culpable y comienza a llorar en el regazo de Mary (FIG. 8). Es en ese momento cuando ella pronuncia un breve alegato en el que la condición de mujer ultrajada se eleva por encima de la fortaleza de los hombres-predadores, donde se separa el concepto abstracto del amor, como acto amoroso, del acto sexual practicado bajo la violencia.

> La cabeza de un hombre es muy pequeña… No vamos a llenarla con lamentos inútiles que pudrirán el cerebro… Haz como yo. Antes de un mes, habré olvidado todo. Tu cobardía, la mía, y hasta el olor de estos terribles hombrecillos… ¡No olvides, olvidar! Recuerda solo esto: Lo que has visto… lo que has escuchado, es cualquier cosa, excepto el amor» (*Le bois d'ébène*, p. 26).

El personaje de Mary como una imagen espejo de la mujer frívola, inconsciente e incapaz de asumir sus propias responsabilidades, cae hecho añicos y se presenta ahora como un ser

cuyas ideas trascienden la inmanencia a la que pretendían reducirla sus agresores: un objeto sexual. «A pesar de la violencia de la que es víctima, ella continuará creyendo en su aspiración libertaria del amor».[48]

Cuando Mary sale de su camarote, se encuentra con sus cuatro agresores que, lejos de avergonzarse de su comportamiento, se permiten burlarse de ella. Es la falta de conciencia del daño físico y psicológico causado lo que oculta, a sus ojos, la violencia. Esta es una forma de negar a la mujer su condición de sujeto, ya que la representación de la feminidad en la conciencia colectiva, en el Antiguo Régimen, no contempla al agresor sexual como violador. Este término no existía como tal sino que se denominaba «autor de violación».[49]

«El acto de la violación es un acto agresivo, el cual responde a unos roles y una ideología social que lo mantiene impune y, en este sentido, lo fomenta».[50] La falta de conciencia de los agresores de Mary está plenamente justificada dentro del contexto histórico: ellos solo temerán ser acusados y condenados, pero nunca se sentirán culpables.

Conclusiones

En *Los pasajeros del viento* se incluyen escenas de desnudos y de contenido sexual. Su autor, François Bourgeon, no esquiva la representación gráfica de un acto sexual siempre que este sea consentido por los intervinientes. Sin embargo, en los tres casos de violación que hemos analizado en este artículo, el autor ha procurado sugerir más que mostrar explícitamente el momento de la agresión. Para evitar una patente escenificación de la violación Bourgeon utiliza tres recursos: La elipsis, la escenificación breve y difusa y, finalmente, la metáfora. Con la elipse empleada en la primera violación de Isa (caso primero), el lector sabe que la violación ha ocurrido, pero no puede precisar ni el cómo ni cuánto tiempo duró la agresión. El cómo, en este caso, podría ser una exhibición innecesaria de recreación de la violencia de género, y el tiempo transcurrido, como hemos visto, se sugiere a través de la iluminación. En la segunda violación de Isa (caso segundo) la escenificación breve, reducida a una sola viñeta en la que los personajes se sitúan en un lejano segundo plano, y con un dibujo lleno de sombras, el autor pretende turbar al lector, pero no crear un ambiente de complicidad de la violencia contra las mujeres. La metáfora (caso tercero) que equipara la violación de Mary con el juego de un predador con su presa (gato y ratón) configura una estructura narrativa de acciones paralelas en las que se omite, parcialmente, una de las partes (la violación). Bourgeon ha preferido ocultar al «violador sexual agresivo [que] para sentir excitación sexual… debe infringir daño físico»[51] pero no por ello la escena deja de expresar el dramatismo traumático de la violación.

[48] Pierpont, J. «Esclavage et condition feminine», en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, n.º 65 (1985), p. 24.

[49] Vigarello, G. *Op. cit.*, p. 280.

[50] Garrido, V. *Op. cit.*, p. 108.

[51] *Ibid.*, p. 97.

Las denuncias por violación eran escasas durante el Antiguo Régimen y las condenas eran aún más limitadas.[52] La víctima solía ser la primera sospechosa y se tendía a creer que el acto sexual era mayoritariamente aceptado voluntariamente por la mujer. Para ello se esgrime que «la violación intentada por un hombre solo sobre una mujer resuelta sería imposible por meros principios físicos, el vigor femenino basta para la defensa; la mujer dispone siempre de medios suficientes».[53]

Sin embargo, un elemento común en las violaciones analizadas es que, en los tres casos, están perpetradas por un grupo de varones que, curiosamente, pertenecen a tres estamentos sociales bien diferenciados.[54] En el primer caso, entre los actores hay nobles y oficiales de la marina; en el segundo, son esclavos de color; y, finalmente, en el tercero, son gente de clase baja, marineros mercantes. Esta transversalidad en clases sociales pone de manifiesto que la violencia contra la mujer no está asociada a un determinado nivel social o cultural, sino que se presenta allí donde existe un sentimiento de desprecio hacia la condición femenina. «La violación no es una expresión agresiva de la sexualidad sino una expresión sexual de la agresividad. No sirve como un objetivo sexual en la psique del violador sino como la articulación de ira, fuerza y dominio sobre una mujer».[55]

A pesar de que los textos jurídicos agravan los hechos cometidos con la ayuda de varias personas, «los hechos denunciados a este respecto son confusos, las responsabilidades no se prueban suficientemente, de modo que la existencia de un grupo de acusados parece favorecer sordamente el anonimato y la confusión».[56] Lamentablemente, en este aspecto no hemos mejorado; en la actualidad este tipo de violaciones colectivas continúa produciéndose y ejemplo de ello son las violaciones acaecidas en la noche de fin de año en Colonia (Alemania, 2016) o en la fiesta de los Sanfermines (España, 2016).

Otro elemento común en los tres casos de violación es la inclinación de las víctimas a guardar silencio por temor al rechazo y a verse envueltas en la infamia del deshonor: «esta situación se agudiza hasta el límite en el Antiguo Régimen por un conjunto de referencias culturales, morales y sociales transformadas en haz de efectos convergentes».[57]

La ordenanza jurídica del Antiguo Régimen disponía de normas que posibilitaban la condena del violador, pero estas no se aplicaban con rigor, por lo que las condenas eran muy

[52] Vigarello, G. *Op. cit.*, pp. 47-49.

[53] *Ibid.*, p. 69.

[54] Es una lástima que en *Los pasajeros del viento* no existan elementos sustanciales para ahondar en la diferencia de origen social de las protagonistas, una aristócrata francesa y una burguesa inglesa, dada la relevancia que tuvieron la nobleza en Francia y la burguesía en Inglaterra en siglo xviii. Sin embargo, Isa y Mary no viven como aristócrata y burguesa, respectivamente, sino como pasajeras de un barco del comercio triangular en el que convive la clase dirigente (militares, religiosos, médicos etc.), la clase trabajadora (los marineros) y la clase esclava.

[55] Seifert, R. *Op. cit.*, p. 3.

[56] Vigarello, G. *Op. cit.*, p. 45.

[57] *Ibid.*, p. 42.

escasas, de ahí que las víctimas renunciaran a ejercer sus derechos legales. Isa no podía denunciar a un miembro de la nobleza cuyo padre es además su benefactor; tampoco podía denunciar a los esclavos negros que la violaron porque socialmente sería repudiada; Mary no se resistió a la violación de los marineros debido a lo que hoy sabemos que se denomina *Tonic Immobility*, provocada por el miedo, lo que se interpretaría como que el acto fue consentido.

Si bien una amplia tolerancia ante la violación durante el Antiguo Régimen ocultaba la violencia y silenciaba a las mujeres, hoy, en el occidente europeo, debido a un modo de vida más libre e independiente de la mujer, a la movilización feminista y a una mayor concienciación de una parte de la población masculina, las víctimas de violación sexual no aceptan ser relegadas al ostracismo y al silencio, como Isa y Mary, sino que denuncian a sus agresores y llegan más lejos al evidenciar el «acoso sexual»,[58] aún presente en la vida social y laboral de las mujeres, con objeto de acercar cada vez más los derechos de igualdad en la relación hombre-mujer.

[58] El «acoso sexual» establecido en el Código Penal de 1992 en sus artículos 222-23. Algunos parlamentarios han clasificado de «no jurídica» la noción de acoso, o algunos de sus defensores le han reconocido un alcance ante todo simbólico (las leyes simbólicas son las que marcan los cambios. Se crea un interdicto y la transgresión será castigada)… La sociedad americana es un ejemplo extremo… que ilustra una intromisión cada ver mayor de la ley en los gestos privados, hasta el punto de castigar algunas veces la mera «intención sexual» o incluso el mero *visual harassment* (las miradas demasiado insistentes dirigidas a alguien). Un juez de Mineápolis pensó que lo adecuado era codificar en menos de nueve segundos el tiempo tolerable de mirada dirigida a una mujer. *Ibid.* pp. 340–342.

Bibliografía

Echeburua, E., Corral, P., Sarasua, B. *El impacto psicológico en las víctimas de violación*. Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, Universidad del País Vasco (sin fecha), Disponible en https://www.ehu.eus/documents/1736829/2028519/08+-+Impacto+psicologico.pdf

Eurípides. *Las troyanas*. Edición en e-book.

García, A. *Lectura de los pasajeros de viento desde una perspectiva feminista. Cuco, Cuadernos de cómic,* n.º 8 (2017), pp. 55-82. Disponible en http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/Lectura_de_Los_pasajeros_del_viento.pdf

Garrido, V. «Psicología de la violación», en *Estudios de psicología*, Universidad de Valencia, n.º 38 (1989). Disponible en https://es.slideshare.net/sexxar/66041-fases-de-una-violacion

Goncourt, E. y Goncourt, J. *La femme au dix-huitième siécle*, Paris, G. Charpentier, Éditeur, 1882.

Hamel, C. *et al.* «Viols et agressions sexuelles en France: premiers résultats de l'enquête Virage», en *Population & Sociétés*, n.º 538 (2016). Disponible en https://www.ined.fr/fichier/s_rubrique/25953/538.population.societes.2016.novembre.fr.pdf

James, C. *Los jacobinos negros. Toussanint L'Ouverture y la Revolución de Haití*. Madrid, Turner Fondo de Cultura Económica, 2003.

Matthews, S. «El cuerpo apariencia y sexualidad», en Duby, G. y Perrot, M. (ed.). *Historia de las Mujeres 3. Del Renacimiento a la edad moderna*. Madrid, Taurus Minor, 1993.

Möller, A., Söndergaard, H. P., Helström, L. «Tonic immobility during sexual assault – a common reaction predicting post-traumatic stress disorder and severe depression», en *Obstetrics & Gynaecology*, n.º 96 (2017). Disponible en https://obgyn.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/aogs.13174

Pierpont, J. «Esclavage et condition feminine», en *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, n.º 65 (1985), pp. 23-25.

Seifert, R. «Krieg und Vergewaltigung. Ansätze zu einer Analyse», en *Sowi-Arbeitspapier*, München (1993), n.º 76. Disponible en http://www.mgfa-potsdam.de/html/einsatzunterstuetzung/downloads/ap076.pdf?PHPSESSID=92bb8

Slomanis, B. *La morale féminine dans «Delphine» et «Corine» de Madame de Staël.* [Tesis doctoral]. Mcgill University, Montreal, 1990.

Sonnet, M. «La educación de una joven», en Duby, G. y Perrot, M. (ed.). *Historia de las Mujeres 3. Del Renacimiento a la edad moderna*. Madrid, Taurus Minor, 1993.

Sófocles. *Edipo Rey.* Edición en e-book.

Thiébaut, M. *Le chemin de l'Atchafalaya.* 12bis, Tournai, 2010.

Vigarello, G. *Historia de la violación: siglos xvi-xx.* Madrid, Ediciones Cátedra, Universitat de València, 1999.

CuCoEntrevista

Entrevista con Ana Galvañ

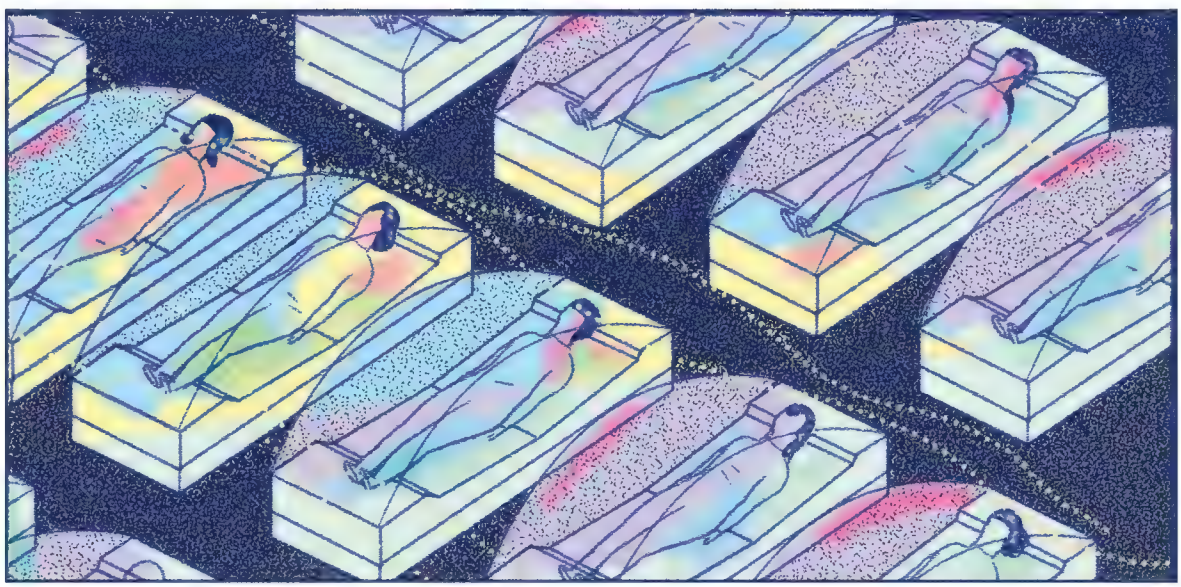


Imagen: *Pulse Enter para continuar* (Apa Apa, 2018)

Ana Galvañ (Murcia, 1975) es una ilustradora y autora de cómic afincada en Madrid. Es además comisaria de exposiciones, impulsora del portal de cómic digital *Tik Tok* y muchas otras cosas. Es, en suma, una de las principales renovadoras del cómic español de los últimos años y una militante del fanzine y la autoedición. Hace unos meses, los codirectores de *CuCo, Cuadernos de cómic*, entrevistaron a la autora a través de una videoconferencia, conversación que fue ampliada cuando Galvañ publicó su libro *Pulse Enter para continuar* (Apa Apa, 2018).

Tú eres una autora de cómics *tardía*; no eres una dibujante que empezase joven, sino que comenzaste a publicar ya como una persona plenamente formada.

Soy la abuela rockera de los cómics [risas].

¿Cómo entraste en este mundo?

Bueno, yo sí era una lectora fanática de cómics, desde pequeña. Después estudié en la escuela de Arte, aunque tampoco dibujaba mucho en esa época. Pero siempre me acompañaban los cómics a todas partes. Si nunca se me había ocurrido dibujarlos era porque me parecía algo muy fuera de mis posibilidades, muy lejos de lo que yo podía llegar a hacer. Lo que sucedió es que me especialicé en diseño, y cuando ya estaba trabajando para agencias, empecé a dibujar con el programa de animación Flash. En esos momentos yo hacía animaciones para agencias de publicidad *on line*, y empecé a hacer unos personajitos con bocadillos… A la gente le gustaban, y a partir de ahí me animé más. Hice un par de historias que publiqué en un blog. David Rubín me invitó a participar en *Barsowia*, Puño me invitó a colaborar en antologías de la editorial Ultrarradio. Todo eso me hizo darme cuenta de que tenía algo que decir y que no estaba mal, y me animé.

¿En qué época sucedió todo esto?

Alrededor de 2008. Yo terminé Bellas Artes a principios de los 2000. Cuando empecé a hacer esos dibujitos que os decía, tenía 31 años ya.

¿Y qué tipo de cómics leías antes de plantearte ser autora?

En la escuela de Arte, como no tenía ni idea ni estaba formada, leía todo lo que me caía en las manos. Podía leer a Moebius, *Elektra*, manga —*Akira*, por ejemplo—, Enki Bilal. En ese momento yo era una esponja. Estaba descubriendo el cómic adulto y todo me parecía interesante, de alguna manera. En el momento en el que llegué a Daniel Clowes he de reconocer que me quedé bastante pillada. Hubo varios años en los que no salía de allí. Y en la época en la que empecé a dibujar, mis influencias eran más bien del cómic español. Las autoras y autores del fanzine *Enfermo*: Lola Lorente, Alber-

Entrevista a Ana Galvañ

Página de una de las historias incluidas en *Podría ser peor* (Ultrarradio, 2012).

to Vázquez… Esta generación me influyó y me hizo pensar que yo podía dibujar, porque este tipo de cómic me parecía más accesible, debido también al tipo de dibujo que hacían, menos ortodoxo. También me gustaban mucho Carlos Vermut, David Rubín… Me compraba en aquella época revistas como *BDBanda*, *El Manglar*, *Nosotros Somos Los Muertos*… Otra de las autoras que me animó a empezar a dibujar, que me encanta y que ha sido una influencia de primera magnitud fue Lilli Carré, que en aquella época había publicado en España *La laguna* (La Cúpula, 2009) o *Cuentos de Pete el leñador* (Apa Apa, 2010). En general, leía todo el cómic independiente que salía. Mucho americano, también: con Chris Ware estaba como loca.

Creemos que todas estas referencias que comentas se notan mucho en el primer libro que publicas, una recopilación de historias, *Podría ser peor* (Ultrarradio, 2012), que reunía las piezas que habías publicado previamente en antologías y revistas.

Sí. Estaba buscándome, entonces. Cuando las reuní en 2012, me di cuenta de que mucha gente las veía crípticas y raras, aunque yo no las veía así. No pensaba estar haciendo algo un poco más difícil, para mí, incluso hoy, siguen siendo sencillas. Pero sí, estaba buscándome, y por eso hoy no estoy super orgullosa de esa recopilación, porque la veo muy poco asentada, incluso temáticamente. Le falta coherencia. Pero, para entender el momento en el que estoy ahora, creo que puede resultar interesante.

Al final, todos los autores tienen que tener esa fase de búsqueda, salvo algún genio loco que pueda aparecer… Lo lógico es tener esa *escalera*.

Claro. Yo tengo historias más cercanas a Lola Lorente, más victorianas, otras en las que me parezco más a Carlos Vermut, claramente. Cada una es de su padre y de su madre.

También son historias que se realizan en un periodo de tiempo más o menos largo: en estos casos, es difícil que exista una coherencia, porque no se han hecho todas las historias en el mismo momento.

Sí: fueron historias realizadas 2008 y 2012.

Cuando lo leímos en su momento, nos resultó muy interesante, aunque es verdad que tiene poco que ver con lo que haces ahora, a nivel por lo menos estético.

Yo creo que sí fue interesante, y aún hay gente joven que me lo dice, que les influyó el hecho de ver al menos a alguien que estaba haciendo cosas raras. Se veía una inquietud de querer romper con algo, en esas historias. Y, además, tenía unos referentes cinematográficos, casi todos. Y me da un poco de rabia, porque yo había chupado mucho cómic. Hay muchas referencias del cine de ciencia ficción y terror.

Tú empiezas a publicar en un momento en el que se está empezando a reactivar la escena del cómic independiente; hasta ese momento costaba mucho publicar, no había tantas editoriales ni tantas opciones de micro y autoedición. Llegas a esa escena en el momento en el que está despegando, también con la celebración de cada vez más encuentros de autoedición. ¿Cómo has visto la evolución desde entonces al momento actual?

Yo empecé muy fuerte con Ultrarradio, que luego, desgraciadamente, se ha ido desinflando. Ahí había gente muy potente. Estaban Davín, Mireia Pérez, Puño, José Ja Ja

Ja… Era un referente. A raíz de eso, empecé a moverme en los festivales de autoedición. Con Ultrarradio me fui a Tenderete, visité Fatbottom, luego fui al Gutter Fest, entré en contacto con la escena de Barcelona: Alexis Nolla, Marc Torices, Cristina Daura… Todo esto me influyó mucho. Esta generación tenía una nueva visión que aportó mucho. Por ejemplo, José Ja Ja Ja fue muy importante, y nos abrió la mente. Quizás sin todo eso yo no hubiera desarrollado mi trabajo de la manera en la que lo he hecho. Creo que he tomado un buen camino, pero, seguramente, yo sola no habría tomado ciertas decisiones.

Toda esta proliferación de pequeños festivales está generando un *roce* que va más allá del clásico encuentro anual en el Salón del cómic de Barcelona que es muy sano. También tiene que ver con internet, pero este fenómeno resulta nuevo en la historia del medio…

Sí; existe una retroalimentación tremenda, que enriquece la calidad del cómic en general. Hablo de la autoedición a todos los niveles: a mí lo que me más me interesa es el cómic, pero también me aporta mucho ver fanzines de diseño gráfico, de poesía, de cualquier otro ámbito. Y todo eso hace progresar el medio. Y después están los pequeños contactos: yo fui al Gutter Fest y me tocó al lado de la mesa de Fosfatina, y conecté con su editor, lo que permitió pensar en proyectos comunes. Es la manera en la que empiezan a surgir este tipo de alianzas. Supongo que en el resto de países pasa lo mismo: en la microedición hay pocos enemigos. No es que exista una super hermandad, pero sí hay muchísimas alianzas entre las pequeñas editoriales y los fanzines. Se hacen cosas juntos… Roberta Vázquez, por ejemplo, hace un fanzine, y te llama para colaborar, luego tú haces otro y llamas a otra gente… Se crea un pequeño universo que creo que es necesario como motor para que esto funcione.

Nos sorprendió, en este sentido, encontrar en el primer número de un fanzine de Ourense, *Finnegans*, una historia tuya. También nos parece importante lo que has apuntado sobre que en estos festivales no solo se encuentra cómic, sino que también hay mucho de diseño, de música… Es muy positivo y también bastante rompedor con las formas de pensamiento tradicional del cómic que había en los ochenta, por ejemplo.

Sí, todo esto funciona muy bien en estos festivales. La falta de prejuicios y las ganas de abrir la mente a otras cosas están ahí. Yo no sé si en los ochenta era de otra forma, porque no lo viví, aunque creo que también hubo una escena rompedora, muy experimental y loca, con ganas de salir de lo ortodoxo. Pero no sé hasta qué punto se relacionó con otras áreas, supongo que sí.

Sí, si pensamos en *Madriz*, por ejemplo… Pero en los ochenta sí es cierto que la gente que hacía cosas más experimentales también se enfrentaba a las opiniones que no consideraban cómic lo que hacían, o que lo veían con recelo… Ahora creemos que existe más variedad; antes se circunscribía a cosas más concretas. Hoy en día formáis algo que creemos que puede denominarse comunidad. ¿Tenéis esa sensación de formar parte de algo conjunto, cuando os reunís?

Me hacéis una pregunta muy curiosa, porque creo que sí existe esa sensación de comunidad y existen grupos, por ejemplo, la gente en torno a Fatbottom en Barcelona, o en Valencia… En Madrid quizás hay me-

nos, pero en Vigo hay un grupo muy claro… Depende de la ciudad. Pero yo me siento un poco en medio, quizás… No sé si porque soy de otra generación, pero a veces tengo la sensación de estar un poco sola. Me enriquece y me gusta todo esto, pero tengo la sensación de fondo de ir por mi cuenta. No he teorizado sobre esto; quizás a vosotros también os dé esa sensación sobre mí. No me siento parte al 100% de esta movida, porque he vivido «otras vidas», y me quedan por vivir otras… Me siento un poco como un satélite que entra y sale de ese entorno.

Sí, entendemos lo que dices. Por cuestión generacional tienes otro bagaje, pero quizás la suerte que tienes es la de poder adaptarte a este presente con emoción.

Sí, creo que sí.

Repasando tus publicaciones, se aprecia que has publicado en la órbita de todos estos grupos: Fosfatina, Apa Apa… Pero no estás adscrita a ninguno de ellos, como dices, aunque estés en contacto con todos.

Sí, es que me interesa todo lo nuevo. Siempre me han interesado las innovaciones, el camino que está recorriendo el cómic hacia el futuro. Cada vez que surge alguna nueva iniciativa establezco relaciones con ella. Pero creo que no me quedo «enganchada» con ninguna… Supongo que en algún momento ya seré tan carroza que dejarán de hacerme caso las nuevas generaciones [risas]. Pero, por ahora, establezco contactos y me funciona esta manera de hacer. Por un lado, me divierte, y, por otro, aprendo de todos ellos. Sin querer compararme, por supuesto, creo que hago algo parecido a Max.

Después de aquel recopilatorio, ¿lo siguiente que haces es *Trabajo de clase* (Apa Apa, 2014)?

Sí, pero, paralelamente, siempre he seguido haciendo historias cortas para fanzines y cosas por el estilo. Y, como ya no las quiero recopilar, la verdad es que no tengo muy claro el orden cronológico de lo que voy haciendo. Pero sí: después de *Podría ser peor* lo más largo que hice fue lo de Apa Apa.

Fue un cómic reversible con Marc Torices, que hacía otra historia, *Nuevos románticos*, pero también había unas páginas centrales donde dibujabais entre los dos.

Sí, el caso es que desde Apa Apa nos lo propusieron. Ya sabéis que en aquella época estaba cambiando su dinámica para centrar-

Detalle de una página de *Trabajo de clase* (Apa Apa, 2014).

se en autores y autoras nacionales, y sacar algunas cosas en grapa. Se les ocurrió esta colección, Grapa Grapa, con este formato reversible con historias de dos autores. A mí me propusieron hacerlo con Marc, y como admiro mucho su trabajo me hizo muchísima ilusión. Además, Apa Apa siempre ha sido para mí una de las editoriales de referencia, por no decir la editorial de referencia nacional. En principio iba a ser algo mucho más corto, pero como Marc es una bestia parda que se puso a hacer veinticuatro páginas a todo color, yo le tuve que seguir el ritmo, y al final hice otras veinticuatro. He de decir que la historia de Marc me parece muy superior a la mía, pero aprendí muchísimo de él.

Viéndolo con perspectiva, ¿se puede ver este trabajo como un punto intermedio entre tu obra primeriza y lo que estás haciendo ahora? Estéticamente había rasgos de ese primer estilo, pero ya estabas apuntando ciertos cambios en composición de página y secuenciación.

Sí, es un punto intermedio dentro de una progresión. Dentro de unos años seguramente se verá más claro, pero creo que hay una progresión estilística, y también temática, porque quizá a mí en esa época me interesaba más la ingenuidad, y ahora la estoy abandonando un poco. Nunca la soltaré del todo, ni ese tipo de humor un poco tontorrón, pero en ese momento estaba más enamorada de ese universo adolescente, de sus pulsiones primarias.

También hiciste alguna historia, como en *Verde* (Autsaider, 2013), donde se empieza a ver ese cambio en la composición, más allá de que el estilo de dibujo sea más o menos geométrico. Hay una evolución en la manera de plantear la página.

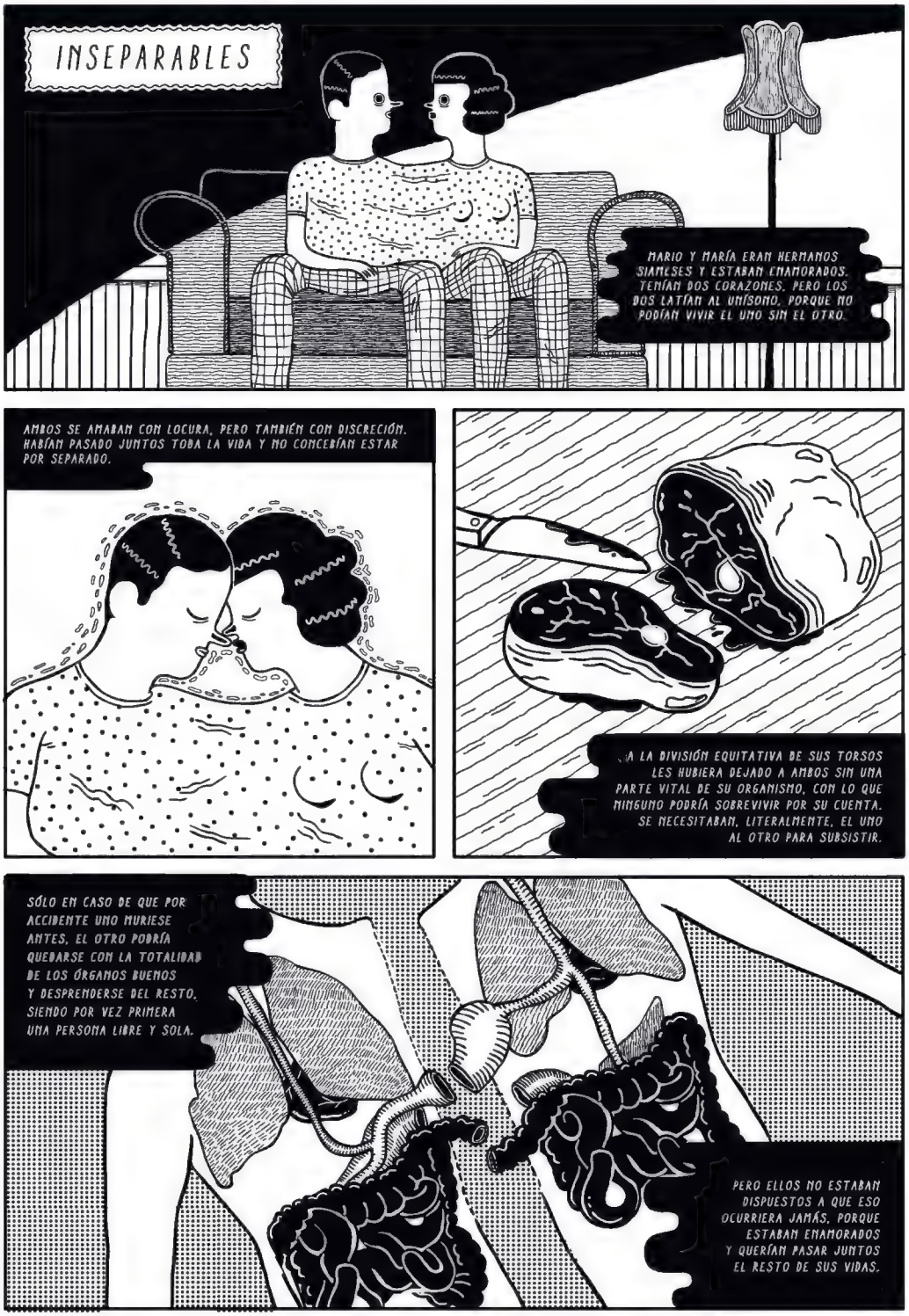
Sí, empieza a ser menos *indie*. Hasta entonces mi influencia más poderosa había sido el *indie* americano, la línea clara, los colores planos… En ese momento me voy a las dos tintas, o a una sola tinta, empiezo a experimentar con texturas, por ejemplo, a través de la risografía, y también con la composición de página. Empiezo a romper por ahí, a quitarme el miedo a que me salieran cosas pedantes, me daba mucha vergüenza, y en ese cómic [*Trabajo de clase*] quería mezclar lo adolescente con algo un poquito más sesudo. Pero siempre con mucho humor, porque le tengo respeto a hacer algo pretencioso, me da mucho reparo.

80 años después...
Museo Guggenheim, Nueva York
Y AQUÍ PODEMOS ADMIRAR LA MAGNÍFICA OBRA DICOTOMÍA VERDE, DE LA GRAN ARTISTA DE PRINCIPIOS DE SIGLO XXI, PATRICIA MARTÍNEZ PUJALTE

Página del minicómic con el que Galvañ participó en la caja *Verde* (Autsaider, 2103).

Otro trabajo interesante, ahora que mencionas la risografía, es *Luz verdadera* (Fosfatina, 2016), un proyecto de edición limitada.

Por motivos personales, estuve dos años muy parada, y me costó volver a publicar. El trabajo de ilustración me ocupaba todo el


INSEPARABLES
MARIO Y MARÍA ERAN HERMANOS SIAMESES Y ESTABAN ENAMORADOS. TENÍAN DOS CORAZONES, PERO LOS DOS LATÍAN AL UNÍSONO, PORQUE NO PODÍAN VIVIR EL UNO SIN EL OTRO.
AMBOS SE AMABAN CON LOCURA, PERO TAMBIÉN CON DISCRECIÓN. HABÍAN PASADO JUNTOS TODA LA VIDA Y NO CONCEBÍAN ESTAR POR SEPARADO.
A LA DIVISIÓN EQUITATIVA DE SUS TORSOS LES HUBIERA DEJADO A AMBOS SIN UNA PARTE VITAL DE SU ORGANISMO, CON LO QUE NINGUNO PODRÍA SOBREVIVIR POR SU CUENTA. SE NECESITABAN, LITERALMENTE, EL UNO AL OTRO PARA SUBSISTIR.
SÓLO EN CASO DE QUE POR ACCIDENTE UNO MURIESE ANTES, EL OTRO PODRÍA QUEDARSE CON LA TOTALIDAD DE LOS ÓRGANOS BUENOS Y DESPRENDERSE DEL RESTO, SIENDO POR VEZ PRIMERA UNA PERSONA LIBRE Y SOLA.
PERO ELLOS NO ESTABAN DISPUESTOS A QUE ESO OCURRIERA JAMÁS, PORQUE ESTABAN ENAMORADOS Y QUERÍAN PASAR JUNTOS EL RESTO DE SUS VIDAS.

Página de «Inseparables», la historia de Galvañ incluida en *Todas putas: los cuentos gráficos* (Dibbuks, 2014).

tiempo, pero ahora vuelvo a estar muy animada. También tuve una crisis a nivel creativo. Empezaron a dejar de gustarme mis propias historias y por dónde iban.

Así que cuando desde Fosfatina me llamaron para participar en la colección Fosfatina2000 me animé mucho, tenía ganas de hacer cosas nuevas y el formato era ideal. El trabajo en dos tintas me obligó a trabajar de forma diferente. Además, creo que en *Luz verdadera* se ven las últimas influencias en mi trabajo de Michael DeForge, que es un autor que creo que ha hecho algo importante en el universo de lo independiente. Cuando empezó a experimentar estaba más solo y siempre siguió su propio camino. Creo que su obra *Ant Colony* (Drawn & Quarterly, 2014) marca un antes y un después.

En este cambio en el enfoque de tu trabajo, ¿tiene algo que ver tu faceta como ilustradora? ¿Hay muchas diferencias entre un medio y otro?

Pues sí: cada trabajo que hago influye en mi trabajo posterior. Por ejemplo, la risografía me abrió un mundo. Empecé a dejar de usar el color como algo simplemente decorativo. Cada vez que alguien me propone un trabajo que se sale de mi zona de confort me hace crecer… Odio esa frase, pero ya la he dicho [risas]. Por ejemplo, la serigrafía para *CuCo*, que me pedisteis a dos tintas —y que fue mi primera serigrafía—, me obligó un poco a experimentar y multiplicar capas para conseguir otras tonalidades. Y ahora es un recurso que estoy utilizando, tanto en cómic como en ilustración. O sea que sí, lo que hago en el cómic me influye en la ilustración, y viceversa.

Una de nuestras historias favoritas es tu contribución a *Hoodoo Voodoo* (Fosfatina, 2016). En historias tan extrañas y oníricas, cabe preguntarte de dónde sale todo eso: si partes de una imagen, o de una idea…

Cubierta de *Luz verdadera* (Fosfatina, 2016).

No lo sé. Yo tengo siempre apuntadas ideas, y tenía una para representar distintas acciones de un personaje en un mismo espacio. Eso lo tenía claro. Lo que pasa es que tardé en plasmarla, era difícil formalizar esa idea. La aparición del televisor es una constante: me obsesiona, sin saber por qué. Y el tigre aparece porque necesitaba un elemento peligroso para que el personaje reaccionara y huyera. También quería experimentar un poco con las perspectivas: hay cuatro o cinco diferentes. No son exactamente caballeras o isométricas: yo pongo dos líneas en perspectiva a lo loco y a partir de ahí hago los dibujos. La forma de las viñetas, en este caso, se deben a que también quería trabajar con cierta idea de pliegue espaciotemporal, de viñeta tipo acordeón, que se desplegara

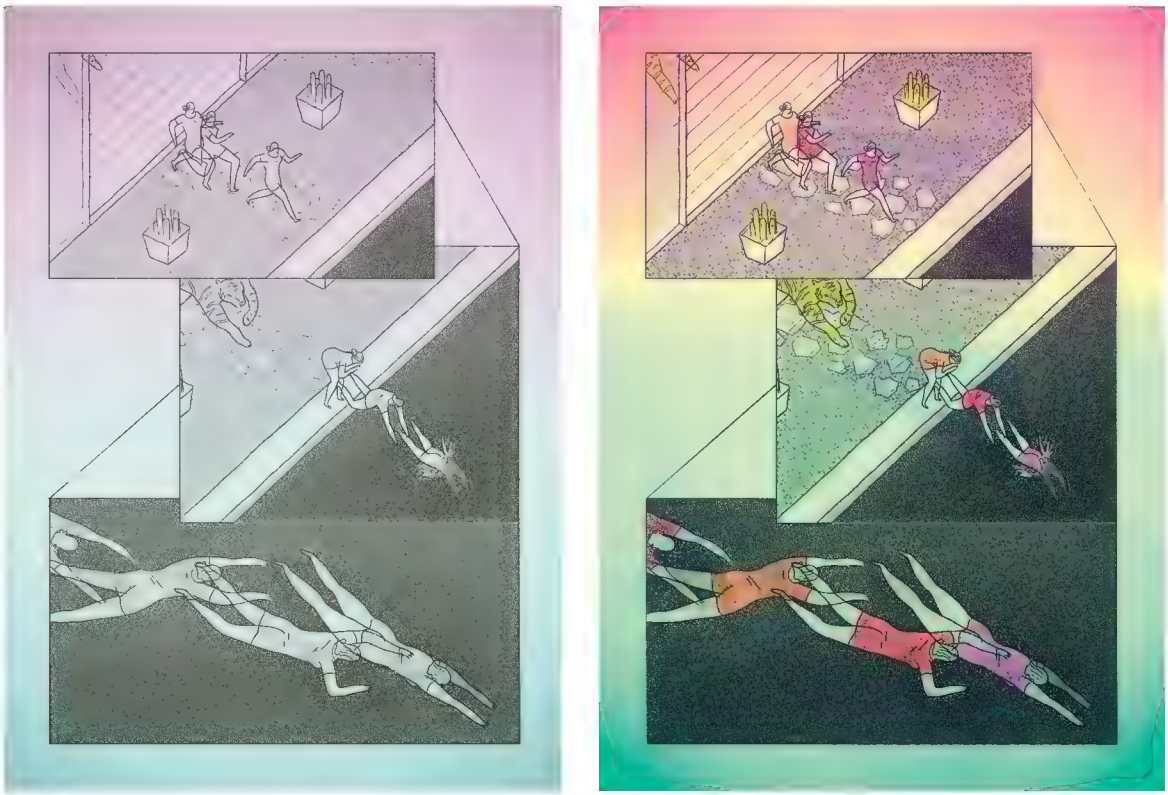
y volviera a plegar, que hiciera *zoom*. Estoy aún bastante orgullosa de esa historia, ya la odiaré más adelante [risas].

También has colaborado en los números 2 y 3 de *Voltio* (La Cúpula, 2016). ¿Encaras de forma diferente la colaboración con una editorial más grande como puede ser La Cúpula, en contraposición a la microedición o la autoedición?

No, no hay diferencia. Yo hubiera enviado lo mismo a un fanzine. Porque era un proyecto muy personal de Ana Oncina y Álex Giménez. La idea original era hacer una cosa más fanzinera, y esa sensación permaneció. Yo siempre me lo tomé así, aunque estuviera La Cúpula detrás. Yo tampoco sabía la magnitud que iba a tener *Voltio*, porque pensaba que iba a tener una tirada más pequeña, con menos repercusión. Pero sí, ha funcionado muy bien. La portada del primer número me la pidió Ana Oncina, una amiga con la que tenía ganas de colaborar. Y en el segundo y en el tercer número envié historias que ya tenía hechas, no fueron ex profeso para *Voltio*, pero no habían sido publicadas en España.

Ese es otro tema interesante: la colaboración en publicaciones extranjeras. Has colaborado en la editorial *Kuš!*, hace poco, y esto quizá tiene que ver con lo que comentábamos del sentido de comunidad, solo que en este caso también sería internacional.

Sí, además la editorial *Kuš!* es una referencia. Me apetecía mucho colaborar y cuando David [Schilter] me llamó no lo pensé. Tam-



Izda.: página de la historia original incluida en *Hoodoo Voodoo* (Fosfatina, 2016); Dcha.: la misma página coloreada para su publicación en *Pulse Enter para continuar* (Apa Apa, 2018).

bién me pasó con *Hoodoo Voodoo*. En una antología, cuando me gustan tanto los editores como los participantes, de alguna manera inconsciente intento hacerlo mejor, estar a la altura. Y eso hace que mi trabajo crezca.

Comentabas que no había diferencias en cuanto a cómo afrontas el trabajo en función de para qué editorial sea. Nos imaginamos que en la ilustración será diferente, según el cliente, ¿no?

Sí. Hace un año, mi tendencia era a minimizar el color, hacer cosas con colores apagados, tipo rosáceo o gris. Estaba en una etapa «anticolor». Pero a raíz de que los clientes me exigen mucho color, porque es mucho más comercial y estamos en una época en la que eso se lleva, he vuelto a ello. Ha modificado mi forma de trabajar. Por otro lado, temáticamente, no me están limitando. Estoy haciendo trabajos editoriales, y en este campo se trabaja con poco margen de tiempo. En general, me dan un texto y me permiten que lo interprete libremente.

También has hecho campañas institucionales, para el ayuntamiento de Madrid, por ejemplo, o una campaña publicitaria para Kutxa Bank. En estos casos, ¿también te dan libertad o te marcan alguna pauta de lo que quieren?

Pues en Kutxa Bank la directora de arte era Elizabeth Casillas, así que consiguió que el cliente me diera mucha libertad. Sí me dieron unos temas a tratar. Era curioso, porque fueron muy abiertos a que hubiera diversidad de familias, por ejemplo, con dos mujeres, o con enfoque feminista. Gráficamente, como es habitual, me pidieron mucho color, pero, por lo demás, no me pusieron ninguna objeción a lo que yo les presentaba. Fue un trabajo de encargo que ni siquiera firmé, pero resultó que, como me dejaron tanta libertad, se me reconocía totalmente, mi estilo afloraba de una forma que no podía ocultar la autoría.

Cubierta de *Voltio* n.º 1 (La Cúpula, 2016).

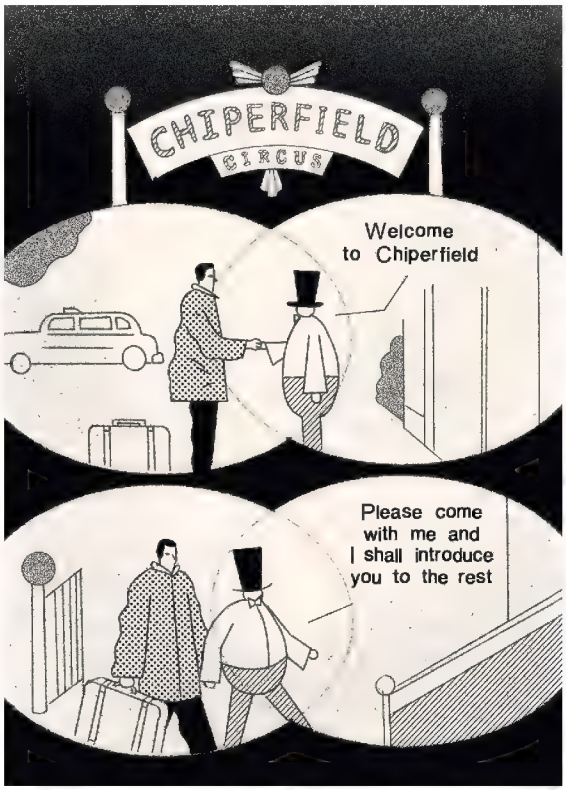
Tú has formado parte de una expedición de autores españoles que, gracias a Spain Arts & Culture, visitó la SPX de Baltimore en 2016. También has estado recientemente en la feria del libro de Guadalajara, México, con otros dibujantes. ¿Cómo valoras estas iniciativas?

Muy positivamente, como no podía ser de otra manera. El trabajo que está haciendo Acción Cultural Española para llevar el cómic español a otros países es muy importante. Tened en cuenta que yo también fui invitada al festival Entreviñetas en Colombia y ellos también colaboraron en el viaje. A veces me pregunto por qué voy yo a este tipo de viajes. Pero me dicen que, aparte de ser

autora, tengo algo que ver con la divulgación del cómic más minoritario y fanzinero, hay personas a las que les parece importante que esté yo para dar a conocer en estos sitios el trabajo más minoritario. Y también el de muchas autoras. Cuando estuve en la SPX me preguntaban si es que en España no había autoras de cómic, o si eran pocas. En *Spanish Fever* (Fantagraphics, 2016) no hay tampoco mucha representación de autoras, quizás porque es un proyecto anterior al *boom* de autoras en la autoedición.[1] Así que creo que fue importante dar esa visión. Sobre todo, en EE. UU. En Latinoamérica creo que nos conocen más, tienen más interés. Pero en EE. UU. somos muy desconocidos para ellos.

¿Percibiste interés por parte del público estadounidense? Porque hicisteis varios actos, algunas charlas, *masterclasses*...

Sí, percibí interés por parte de periodistas, emisoras de radio... El propio festival nos puso en su programación junto a gente de la talla de [Daniel] Clowes o [Charles] Burns. El interés era claro. Por parte del público, me di cuenta, mientras dábamos una charla, de que, aunque nos esforzábamos por hablar en inglés, casi todo nuestro público era hispanohablante. Inmigrantes españoles, hispanos, o segunda generación de inmigrantes. Creo que a los americanos les cuesta un poco más, están muy centrados en lo suyo. Aunque, por otro lado, he de decir que en la autoedición sí que hay más lazos, a través de las redes sociales se conocen a algunos autores: por ejemplo, Gabriel Corbera. David Rubín, de los que íbamos en la expedición, era el más reconocido en la feria. Otro de los autores que más se conocen allí es Max.



Página de la historia corta publicada en *Š!* n.º 28 (Kuš!, 2017)

Ahora parece que están empezando a publicar obras de aquí, ¿verdad?

Sí: Fantagraphics tiene mucho interés. Siempre ha tenido interés en el cómic europeo, y ahora, a raíz de publicar a Joan Cornellá, *Spanish Fever* y la versión en inglés de *Arrugas* de Paco Roca —a Max lo venía publicando desde hacía tiempo—, se empiezan a interesar en las nuevas generaciones, como es el caso de Ed Carosia —argentino, pero afincado en Barcelona— o Conxita Herrero, quien va a participar en una nueva revista orientada a autores emergentes.

Y el *mainstream* está tirando de autores de aquí como David Aja o Javier Pulido...

[1] *Spanish Fever* fue la versión estadounidense de la obra colectiva *Panorama: la novela gráfica española hoy* (Astiberri, 2012), un libro coordinado por Santiago García. Ana Galvañ participó en la edición estadounidense con su historia *Más allá del arco iris*.

Pero ¿es posible que sigan siendo un poco ombliguistas a la hora de reconocer el cómic español? Que estos autores que trabajan en Marvel o DC sean visto como mano de obra, sin interés por sus mercados de origen.

Bueno, *mainstream* y no tan *mainstream*, porque Emma Ríos, por ejemplo, se mueve entre los dos mundos. Los autores españoles aportan frescura. Por ejemplo, en Aja se nota mucho la influencia de Ware, del cómic más independiente. Marcos Martín tiene muchas cosas de diseño gráfico, y la propia Emma proviene del mundo fanzinero gallego. Y yo creo que esa originalidad es importante. Han tardado en darse cuenta, pero han visto un nicho ahí. Quizá en el sector más independiente, de editoriales tipo Fantagraphics, hay una tradición tan fuerte de cómic más *underground* que quizá a los españoles les cuesta más abrirse en ese sentido. Pero creo que en cuanto un par de autores funcionen irán publicando más cosas.

Has comentado cosas interesantes respecto a la diferencia entre el *mainstream* comercial y toda esta nueva escena. ¿Tú percibes distancia entre ambos mundos? Parece que hay aficionados al cómic más tradicional a los que no les interesa el trabajo que hacéis vosotros.

Yo creo que el cómic emergente, por no usar la expresión de nueva ola, que no me gusta mucho, está más enfocado a nuevos lectores con una visión distinta del cómic y menos prejuicios. No creo que podamos reenganchar a lectores más tradicionales. Incluso a los que vienen de la época de *El Víbora* y todas estas revistas, de alguna manera, se han quedado muy enganchados a los ochenta y noventa. Yo tengo amigos, incluso más jóvenes, que están enganchados a esa época, a Moebius… Ese tipo de público está perdidísimo, es muy difícil. Pueden conectar con un par de cositas de ahora, pero con todo lo que está pasando… ni de lejos. No tiene sentido hacer ese esfuerzo. No merece la pena cuando tienes muchísimo público en festivales como GRAF, Gutter Fest, Tenderete o No Tengo Mamá que se interesa mucho por todo esto. Las cifras de asistencia de GRAF, por ejemplo, han sido altísimas.[2] Por eso soy optimista en este sentido.

Hay también un interés por parte de los medios de comunicación. Tú has colaborado con *El País*, por ejemplo. Ha habido colaboraciones en *La Voz de Galicia* de autores en esta línea, o incluso un programa televisivo como *Página Dos* se permite el lujo de entrevistar a autores…

Sí: a Roberta Vázquez, a José Ja Ja Ja, a los editores de Fulgencio Pimentel.

Quizás, entonces, haya una vía ahí para ligar el mundo más masivo y este circuito minoritario. ¿Cómo ves el papel de los *mass media* con respecto al cómic?

Hace unos años veía la cosa muy floja. Veía cómo en *El País* salían jóvenes interioristas, o diseñadores, pero nada de cómic. Pero ahora está cambiando la cosa muchísimo, y creo que también se debe a la renovación de los directores de arte y de las personas que trabajan en esos medios. Están entrando nuevas generaciones más interesadas en lo que está sucediendo ahora. Creo que hay algunos medios que se quedan en las viejas olas, tipo la revista *M21*, a la que le está costando un poco renovarse, pero en cambio

[2] Galvañ se refiere a la edición en Madrid de GRAF de 2017, celebrada unas semanas antes de tener lugar esta entrevista.

Una de las ilustraciones de Ana Galvañ para la campaña de Kutxa Bank.

otras están más abiertas. Creo que en *El País* hay varios directores de arte que vienen de medios como *VICE* y están abriendo paso a este tipo de trabajos experimentales. No es como la movida de los ochenta, que llegó a todo el mundo y salió en programas de televisión de máxima audiencia; desafortunadamente se está quedando en círculos más pequeños. Pero, bueno, está llegando a un porcentaje de gente apreciable. Pero lo que sí observo es que siempre es una cuestión de personas concretas. En el ámbito institucional, igual. En Centro Centro estaba Tevi de la Torre, manejando los hilos para que este

tipo de propuestas llegaran a los lugares de exposición. Fue la coordinadora de *Animal Collective*, —una exposición que comisarió la editorial Fulgencio Pimentel— que fue importantísima, y también fue la impulsora de *La ciudad en viñetas*, el ciclo que ahora coordino yo.

¿Cómo es tu trabajo con *La ciudad en viñetas*? ¿Tienes libertad total para escoger a las personas que participan?

La verdad es que estoy muy contenta. Nunca había hecho esto antes, pero ahora parece que la labor de comisaria se ha convertido en otra faceta profesional para mí. Me dejan libertad total para elegir a la gente, nunca me han puesto ninguna objeción a nada de lo que he propuesto. Y, por mi parte, también les dejo libertad total a las autoras y autores para hacer lo que quieran, relacionado con Madrid. No intervengo. A no ser que haya algo que sea un fallo claramente, o una errata. Intento ayudar, eso sí. Hay quien pide más ayuda y quien prefiere hacerlo por su cuenta y entregarlo finalizado. Pero, hasta ahora, todos los trabajos han sido muy potentes. Me gusta sacar a la luz institucional a gente que proviene de mundos muy pequeñitos, con un talento enorme. Me encanta llevarlos del

Un detalle de la última exposición del ciclo *La ciudad en viñetas*, obra de Pepa Prieto Puy.

fanzine pequeñito a un gran formato como el que usamos aquí. Que puede haber cierto debate sobre si un mural puede ser cómic… Pero creo que debemos abrir la mente. El mural es interesante porque los autores saben que el público lo va a leer de forma distinta, de pie, y eso obliga a estructurar el cómic de una forma muy diferente.

Quizá todo este nuevo cómic está replanteando muchas cosas que tienen que ver con el lenguaje del medio, y de ahí la ruptura con cierto tipo de aficionados que entiende el cómic como algo intrínsecamente narrativo, para contar buenas historias «bien dibujadas». Vosotros estáis trabajando en paradigmas muy distintos, y en contacto con otros medios artísticos.

Sí, pero yo opino que, al final, hay un cambio de paradigma. Y se está viendo que es un medio. Yo lo comparo con la televisión, porque me parece una analogía bastante clara. Tú en televisión puedes ver un programa de sábado por la noche o una serie con una producción independiente, y no pasa nada. Tienes a mi madre viendo *¡Qué tiempo tan feliz!* y a mi hermana viendo *Twin Peaks* y nadie tiene ningún problema. No sé por qué lo tenemos en el cómic. El cómic más experimental tiene un público, y el de aventuras tiene otro. Y no debería afectarnos. De hecho, me parece algo muy lógico.

Es un camino por el que se está avanzando, en los últimos diez años. Tu opinión está cada vez más extendida entre la gente que está un poco metida en el medio, está cuajando. Pasamos de la discusión sobre la novela gráfica a la consolidación de este paisaje plural.

Qué bonito, «paisaje plural» [risas]. A mí me gustaría aportar algo a ese debate sobre la novela gráfica. Últimamente me pregunta mucha gente joven, con mucha ingenuidad al respecto, que en qué se diferencia la novela gráfica del cómic. No lo entienden. Yo les digo que no se diferencia en nada [risas]. Creo que se está quedando un poco anacrónico el término. Quizás en un momento fue útil, pero ahora despista mucho. También hay personas que piensan que diferencia el buen cómic del cómic menor, o que los fanzines se quedan fuera… Que casi hace más mal que bien.

Nosotros creemos que el trabajo de gente como tú misma, Marc Torices o Cristina Daura ya no se ajusta a la idea más o menos convencional que tenemos en la cabeza cuando pensamos en la novela gráfica, que puede ser *Maus* o *Persépolis*… Lo que hacéis es otra cosa. Santiago García ha hablado de posnovela gráfica.[3]

Hay quien la defiende como un formato, también. Lo que pasa, entonces, es que cuando se hace una mesa redonda sobre novela gráfica, se quedan muchas cosas fuera. A mí me han dicho «lo que tú haces no es novela gráfica». Ok, no hay ningún problema, pero entonces yo no puedo estar en esta mesa redonda. De esa manera se excluye, sin quererlo —porque no hay mala intención, por supuesto—, y creo que es injusto e innecesario.

Lo que sí se comparte, en todo caso, es la libertad creativa. Dentro de la novela gráfica se enfatiza la iniciativa autoral, y creemos que eso sí lo compartís, hay una misma sensibilidad hacia el medio, de hacer

[3] García, S. «Regreso al futuro», en *Mandorla* (26 de abril de 2013). Disponible *on line* en http://santiagogarciablog.blogspot.com/2013/04/regreso-al-futuro.html

Portada para *Babelia*, el suplemeno cultural de *El País*.

cosas personales. David Rubín, por ejemplo, suele argumentarlo así. Pero es verdad lo que comentas, hay toda una nueva movida de fanzines y pequeñas ediciones para la que se queda corta la reivindicación de la novela gráfica.

Creo que es el momento de dar un paso hacia delante en este sentido, sí.

Hay otra cuestión fundamental: el *boom* de autoras que se está dando. Cuando vamos a un GRAF, vemos un 50% de autoras, incluso a veces hay más autoras que autores. ¿Por qué crees que ha pasado esto ahora?

No lo sé, no tengo una teoría. Pero me estoy dando cuenta de que están casi todas en la autoedición. Hay mucho talento, pero no sé si esta industria, que ha sido tradicionalmente masculina, les va a permitir profesionalizarse. Ya sabéis que la invisibilización de la mujer es algo muy velado, y algo, a veces, inintencionado. Hace cinco o seis años hubo una ola de fanzineras, como podían ser Luci Gutiérrez o Lola Lorente, y tampoco se han profesionalizado todas, al igual que sus compañeros. Alguien como Lilly Carré ha dejado de hacer cómics para dedicarse al arte. A mí me gustaría que continuaran con el trabajo que están haciendo muchas de estas mujeres, porque me parece increíble. Y me gustaría que en futuro cercano hubiera autoras consideradas genias al nivel de los autores que ganan los premios de Angoulême. Creo que va a suceder, si no lo evitamos, si intentamos que haya representación de las mujeres en los premios. Es importante. Alguien preguntó una vez: «¿Por qué queréis ganar premios?». No se trata de ganar premios: es que si no hay mujeres en las nominaciones se pierde mucha visibilidad, y nunca van a llegar a ser suficientemente reconocidas como para llegar a ser alguien a la altura de un Daniel Clowes, alguien importante en el universo comiquero.

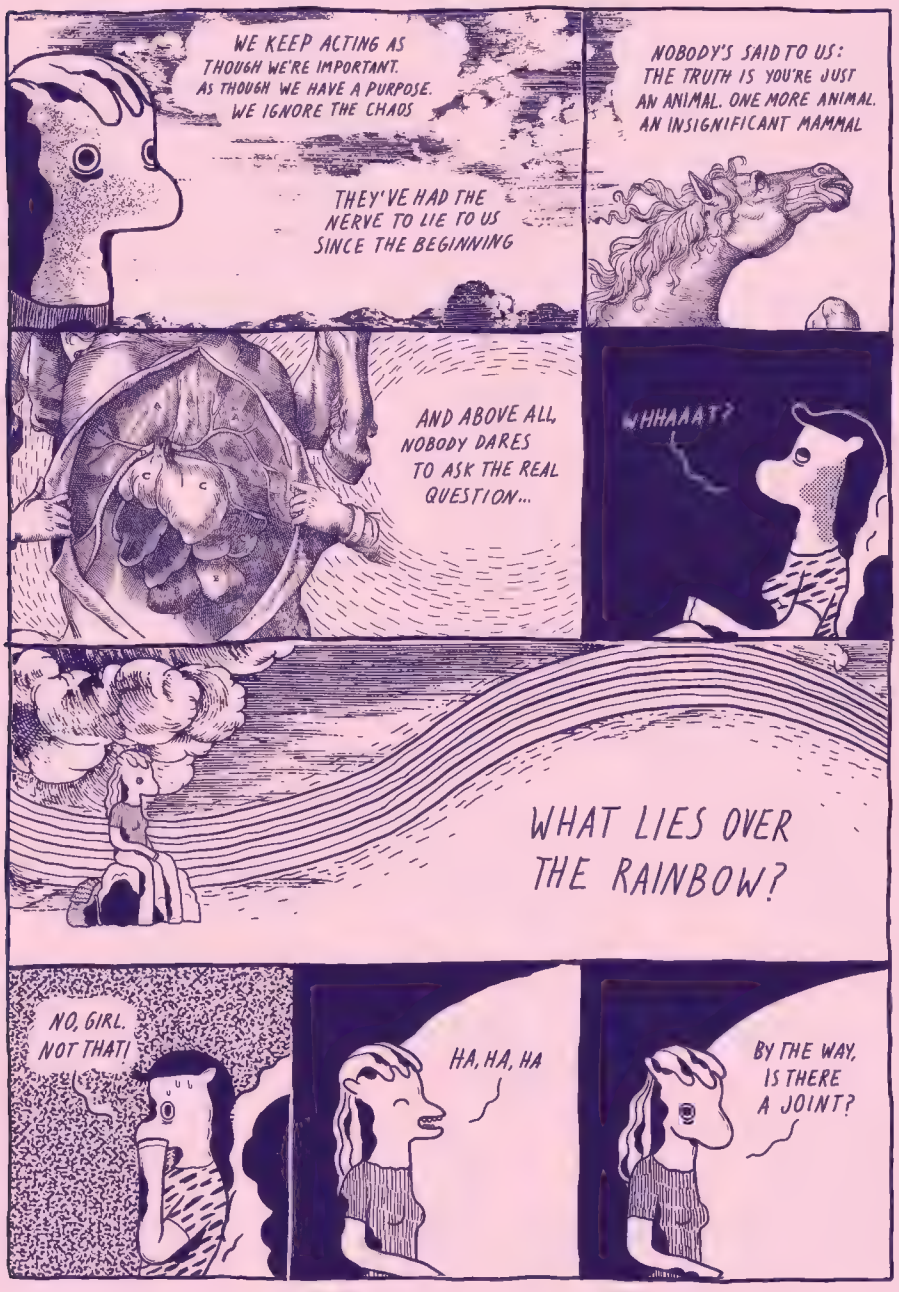
Hablando de premios, a ti, en 2016, te dieron el Premio Gràffica.

Fue una grandísima sorpresa, porque yo no estaba funcionando tanto en la ilustración; mi trabajo estaba teniendo más repercusión a nivel comiquero. Esto me ha hecho dar el salto a un tipo de ilustración editorial diferente, más conceptual y adulta. Me está gustando muchísimo. Pero el premio no me lo esperaba. Me ha lanzado un poco y me ha ayudado bastante.

Al hilo de esto, podemos hablar un poco del proyecto de *Tik Tok*,[4] en el que creemos que hay mucho de reivindicación del trabajo de las autoras. Es un proyecto que inicias junto con otras autoras…

No, lo inicié sola, lo que pasa es que a lo largo de los años he tenido colaboradoras

[4] Disponible *on line* en http://www.tiktokcomics.com/


WE KEEP ACTING AS THOUGH WE'RE IMPORTANT. AS THOUGH WE HAVE A PURPOSE. WE IGNORE THE CHAOS
THEY'VE HAD THE NERVE TO LIE TO US SINCE THE BEGINNING
NOBODY'S SAID TO US: THE TRUTH IS YOU'RE JUST AN ANIMAL. ONE MORE ANIMAL. AN INSIGNIFICANT MAMMAL
AND ABOVE ALL, NOBODY DARES TO ASK THE REAL QUESTION...
WHHAAAT?
WHAT LIES OVER THE RAINBOW?
NO, GIRL. NOT THAT!
HA, HA, HA
BY THE WAY, IS THERE A JOINT?

Página de «Horse Meat», historia publicada en *Spanish Fever* (Fantagraphics, 2016) y originalmente aparecida en España como un fanzine titulado *Más allá del arco iris*.

que iban y venían. Pero, al final, como es un trabajo pesado y no remunerado, muchas veces me quedaba yo sola, la corredora de fondo de *Tik Tok*, que es como estoy ahora. Pero no me importa. *Tik Tok* en algún momento sí ha tenido esa reivindicación, por ejemplo, con la serie de *Teen Wolf*, pero realmente no se pretendía que hubiera una paridad forzada. Ha sido algo natural. Las autoras que han llegado ahí es porque estaban en la línea del proyecto y su trabajo era buenísimo. Siempre explico, además, que *Tik Tok* se ha hecho un poco a sí mismo. Yo no soy tanto una editora que escoge una línea: la han elegido los autores. Yo empecé invitando a ciertas autoras y autores, pero lo fueron dejando… y, de repente, me escribía gente nueva, como Roberto Massó, María Ramos, Begoña García-Alén o Andrés Magán, interesándose por el proyecto. Todos estos autores de una línea más experimental se interesaron por *Tik Tok*, y se fue formando solo. Realmente, yo no he rechazado a casi nadie, tal vez a alguna persona que estaba demasiado lejos de la línea. Y el hecho de que haya tantas autoras ha sido algo no buscado. Pero es verdad que luego ha habido autoras como Carla Berrocal, Miriampersand o Alixe Lobato, que son tan feministas como yo, con las que creamos la serie *Teen Wolf* solo con autoras.

Es muy interesante lo que has comentado: cómo empiezas con una generación de autores como pueden ser Marc Torices, la gente de Adobo…

Sí: Alexis Nolla, Joan Cornellá, Pau Anglada… Anglada me parece buenísimo y echo de menos su trabajo, aprovecho para decirlo. También estaban Mirena Ossorno, Miguel B. Núñez… había una mezcla curiosa [risas].

Pero es verdad que luego aparece una nueva generación más experimental, como decías: García-Alén, Andrés Magán, Klari Moreno…

Sí, vino esta nueva ola, de gente super jovencita, haciendo cosas buenísimas. Y se lo han comido todo [risas].

***Tik Tok* nos parece fundamental, porque fue el primer lugar donde vimos a mucha gente que ahora nos encanta. Es como un manantial de lo nuevo, un lugar donde entrar de vez en cuando a conocer a nuevos autores.**

Ahora mismo tengo cierta crisis con *Tik Tok*. Estoy entre cerrarlo o recuperarlo a tope, no lo sé. No me deja tiempo para hacer mis cosas, pero, por otro lado, me decís esto y me da mucha pena cerrarlo… No lo sé, estoy que no sé qué voy a hacer.

Históricamente, ya ha tenido ese valor para los que nos interesa todo esto.

Yo estoy contentísima con el bien que ha hecho el proyecto. Y no me lo esperaba cuando lo empecé, no sabía que iba a pasar. Que sea un referente para gente joven que ha aprendido a reconocer a esta generación gracias a *Tik Tok*. Eso está muy bien.

¿Cómo se materializa *Teen Wolf* en su edición en papel?

Fue una serie que tuvo éxito y muchas visitas. Y pensamos en contactar con alguna editorial para que lo publicara. Pensamos, de hecho, en Fulgencio Pimentel, pero antes de poder hablar con nadie, apareció Rubén [Romero] de Fosfatina en un Gutter y nos dijo que lo quería sacar él, que no se lo presentásemos a nadie [risas]. Y yo encantada,

Cabecera de la historia de Miriampersand en *Teen Wolf*.

claro. En ese momento estaba en *Tik Tok* Alixe Lobato y nos hicimos amigas de Rubén, y empezamos a urdir el libro de *Teen Wolf*, en coedición, para que nosotras también trabajásemos en la maquetación y en la coordinación con las autoras.

Tuvo una buena recepción…

Sí, ha funcionado bien… Hemos hecho muchas presentaciones, una fiesta, ha hecho mucho ruido. En el último GRAF de Madrid [2017] preparé una exposición con las ilustraciones de un pequeño fanzine en risografía que acompañaba a *Teen Wolf*, que me parecían tan buenas que me daba pena que se quedaran solo ahí. Quedó chulísima. Hay mucho talento en esa antología.

También fue un punto de inflexión para la editorial… Creemos que fue el primer libro en tapa dura que hicieron.

Creo que sí. Después sacaron *Hoodoo Voodoo*, que fue brutal, con una edición preciosa.

Hay otra cosa interesante. Estamos hablando de la importancia de editoriales como Apa Apa, Fosfatina o DeHavilland —que está últimamente muy inactiva—, pero son todo iniciativas de gente muy apasionada que saca adelante sus proyectos. ¿No crees que puede faltara aún en todo esto la implicación de editoriales un poco más fuertes?

Sí, pero están entrando poco a poco. Lo de DeHavilland es una pena, y espero que vuelvan, porque están dejando un vacío, al ocuparse autores que estaban en otra línea diferente. Pero, por ejemplo, creo que Sapristi empieza a estar interesada en este tipo de cómic, con la publicación del *Sadboi* de Berliac (2017). Astiberri creo que ya tiene una línea muy clara y no sé si se va a abrir a otra posibilidad. Y después está La Cúpula, que parece interesada en autores jóvenes. Por ejemplo, acaba de publicar a Anabel Colazo,[5] que es una fanzinera muy joven pero ya bastante importante. O sea que sí que hay editoriales más grandes que se van interesando.

E incluso una editorial como Apa Apa ha pasado de publicar cómics de grapa a sacar

[5] Se refiere a *Encuentros cercanos* (2017).

libros contundentes y muy bien editados, como *Gran bola de helado* de Conxita Herrero (2016) o *Nuevas estructuras* de Begoña García-Alén (2017).

Sí, y de cara a 2018 van a publicar muchas cosas.

Sí, y están intentando vender derechos para la publicación en otros mercados.

El de Conxita está publicado en Francia, y están intentando publicarlo en EE. UU. Se mueven mucho para sacarnos fuera. Creo que Apa Apa tuvo un punto de inflexión importante, y un cambio en su dinámica distinto, apostando más por autores jóvenes y dándoles visibilidad. Lo están haciendo muy bien. Ahora que todo el mundo lee en inglés, quizá no es tan importante editar ciertos cómics aquí. Puedes comprar las obras de Dash Shaw *on line*, por ejemplo. Para ellos suponía un gasto tremendo; hablamos de una editorial que no recupera muchísimo económicamente, que lo que hace lo hace por amor al cómic y por creer en todo lo que está pasando ahora.

Con Apa Apa has publicado tu último proyecto en cómic, *Pulse Enter para continuar*.

El proyecto surge como una propuesta de hacer una historia larga, pero había algo que no funcionaba. Procrastinaba todo lo que podía para no hacerla, había algo que no me gustaba o no me motivaba. Al final hablé con el editor, Toni [Mascaró] y le dije que no quería hacerla, y que prefería empezar de nuevo con otra cosa. Y me propuso hacer un libro con historias cortas, de ocho páginas en adelante, inéditas, y dejar la historia larga para más adelante. Tenía la referencia de *Fragmentos seleccionados* de Andrés Magán (2017), un cómic de historias cortas que, para mí, funcionó muy bien, y tiene una coherencia. Y trabajé en esa línea de formato.

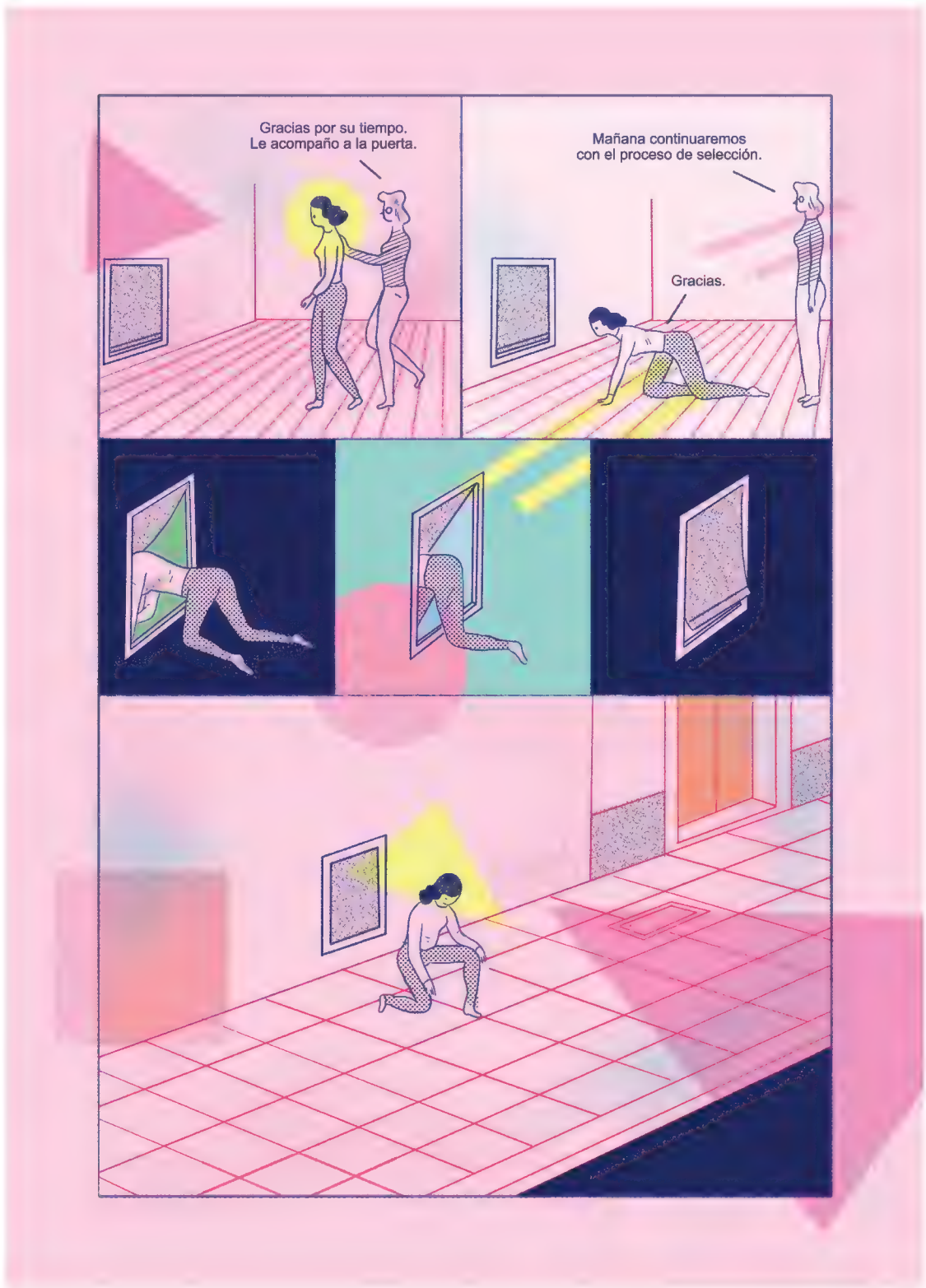
Gráficamente he querido mantener también cierta coherencia, aunque me cueste, porque siempre estoy cambiando. Hay historias mudas, historias que tienen un hilo argumental muy claro, historias que van saltando adelante y atrás en el tiempo. Pero, por lo menos, quería que estéticamente tuvieran algo que ver.

La edición del libro nos parece sobresaliente; ¿cómo ha sido el proceso de producción?

El formato fue idea de Toni Mascaró, que ya tenía experiencia con otros parecidos y funcionaron bien. En mi caso, se añadió un tipo de papel nuevo con más gramaje y una tinta extra plateada en la portada. Sergi Puyol lo maquetó y me dio una idea gráfica para el marco de la segunda historia; esto me gustó tanto, que fue la base de las guardas y algunas páginas intermedias. La idea era que quedara muy vistoso, porque pensábamos que al ser el contenido rarito, había que darle ese extra para hacerlo un poco más atractivo y comercial.

El libro consta de cinco historias, alguna de ellas publicada previamente. ¿De dónde viene cada historia, están realizadas en la misma época?

La primera historia había sido publicada previamente en la recopilación *Hoodoo Voodoo* y pensé que me apetecía mucho incluirla, porque es una de mis historias favoritas, en la que por fin me he atrevido a representar ideas abstractas sobre el espacio y el tiempo. Además, me apetecía mucho realizar una versión en color. La segunda y la tercera historia son versiones largas de



Página de una de las historias incluidas en *Pulse Enter para continuar* (Apa Apa, 2018).

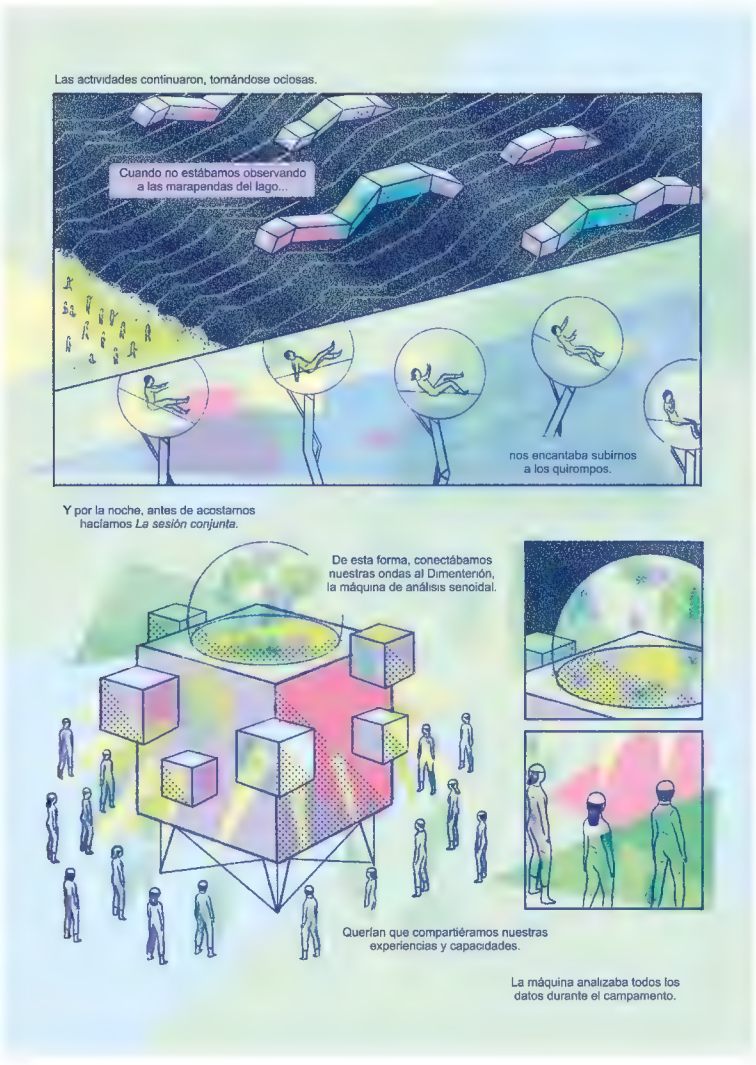
otras más cortas que ya tenía. En la tercera en concreto —que trata sobre una entrevista—, quise dar un giro al tipo de humor que tenía en un principio y transformarlo en algo más sutil e inquietante. Por otra parte, le di un aire más de ciencia ficción para que tuviera coherencia con el resto. Las dos últimas historias son totalmente inéditas y realizadas ex profeso para el libro. La última de ellas, «Shinda Kodomo» es la que estaba preparando para que fuera una única historia larga y que al final reconvertí en otra con menos páginas.

En la mayoría de las historias de *Pulse Enter para continuar* se aprecia aún tu interés por la ciencia ficción y el terror, pero parece que huyes de las convenciones de estos géneros en el cómic. En cambio, sí que nos ha recordado a cierta ciencia ficción literaria de los años setenta; ¿qué hay de todo esto en el libro?

Puede que sí, porque la mayor parte de ciencia ficción que he leído es de autoras y autores de esa época. Sin embargo, es algo que no he pensado. No hay ninguna intención de homenajear nada en concreto. Al menos, de forma consciente.

También vemos una crítica social muy ácida, especialmente en la última historia.

Me lo han comentado varias veces, pero tampoco he tenido ninguna intención de hacerlo. Me interesaba mucho más hablar del aspecto emocional en esa historia, y de cómo los seres humanos sobrellevamos duramente las pérdidas, sobre todo en las sociedades occidentales en las que todo eso sigue siendo una especie de tabú. El aspecto social de esta historia está creado para sostener esto, ya que necesitaba un contexto y supongo que, de alguna forma, he reproducido una sensación de opresión sistémica. Creo que esto sucede porque yo lo vivo así y sin querer lo he reflejado.


Las actividades continuaron, tornándose ociosas.
Cuando no estábamos observando a las marapendas del lago...
nos encantaba subirnos a los quirompos.
Y por la noche, antes de acostarnos hacíamos *La sesión conjunta*.
De esta forma, conectábamos nuestras ondas al Dimenterión, la máquina de análisis senoidal.
Querían que compartiéramos nuestras experiencias y capacidades.
La máquina analizaba todos los datos durante el campamento.

Página de otra historia incluida en *Pulse Enter para continuar*.

¿Cómo es tu sistema de trabajo? Antes comentabas que en la historia de *Hoodoo Voodoo* partiste de una idea, de la intención de representar algo más o menos abstracto. Para las nuevas historias de *Pulse Enter para continuar* y otras, ¿estás trabajando igual o escribes un guion convencional?

La historia larga que empecé a preparar la he convertido en una más corta, como he comentado antes. Tiene cierta extensión, pero no es una novela gráfica [risas]. Pero siempre parte de una premisa bastante sencilla, y a partir de ahí, desarrollo. Y escribo el guion primero. Sin embargo, a la hora de dibujarlo y estructurar cambio cosas, me voy saliendo del guion. Pero sí necesito que haya un guion previo.

¿Es un guion previo en el que ya planteas cómo va a ser la página y cuántas viñetas va a haber?

No, no. Es un guion escrito, con lo que va a pasar. Algún apunte puede haber sobre el tipo de encuadre o de plano, pero no hay mucho de eso. Eso lo tengo en la cabeza. Me gusta no tenerlo claro, porque así le voy dando vueltas y salen cosas distintas a las ideas que tenía al principio.

Eso te permite variar sobre la marcha.

Sí. Me acuerdo de una cosa que decía alguien: cuando tú te sales de tu guion y te sorprendes a ti misma, es cuando sorprendes al lector. Y siempre he tenido eso en la cabeza, porque hay muchas historias en las que la gente se espera lo que pasa, es previsible. Y creo que esto es un recurso para hacerlo menos predecible.

¿Hacer cosas, quizás, menos autoconscientes de los mecanismos de género? «Estoy haciendo una historia de género negro, así que tiene que haber un asesino…» Hacer una cosa más intuitiva.

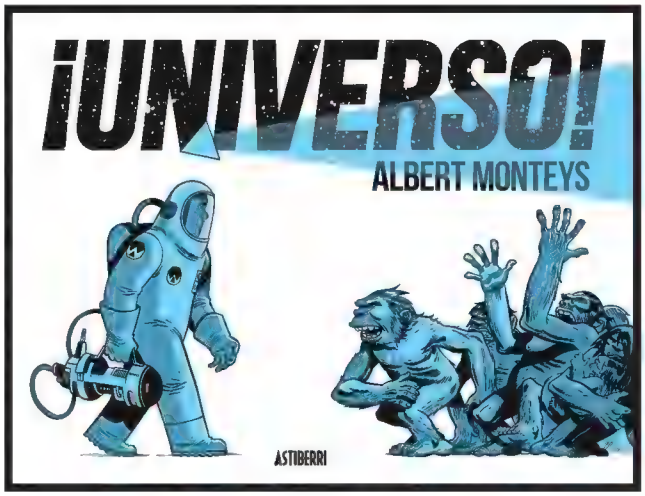
Totalmente. Menos autoconsciente. Lo suscribo [risas].

CuCoCrítica

¡Universo!

Albert Monteys

Astiberri / ¡Caramba!, 2017



Contra casi todo pronóstico, la ciencia ficción y la fantasía han acabado por dominar el mundo del entretenimiento. Lo que hasta hace pocos años era material «de nicho», con un público muy fiel pero (relativamente) reducido en número, ha invadido el *mainstream* de manera fulminante. Como avanzó Grant Morrison a principios de siglo, la cultura *geek*, para bien y para mal, es ahora la hegemónica. Y lo es en todas sus vertientes: los superhéroes de Marvel, los mundos fantásticos de Tolkien y George R. Martin, o una ciencia ficción que va mucho más allá de los sencillos postulados de la *space opera* popular. A propósito de este nuevo panorama fantacientífico *mainstream*, quisiera destacar dos tendencias que últimamente están acaparando especial atención.

Por una parte tenemos la ciencia ficción distópica, la que propone futuros cercanos más o menos plausibles (o más o menos metafóricos) en los que se examina alguna problemática real de nuestro presente. Hablamos de *Black Mirror*, de *El Cuento de la Criada*, de *Westworld* y tantas otras ficciones que denuncian/profetizan nuestro fracaso como civilización en los planos económico, social, sentimental y tecnológico. Se trata de productos culturales muy afines a una sociedad post-crisis que ha sufrido en carne propia la decepción tras haber apostado por «el progreso»: oscuros, fatalistas y en los que el humor, cuando aparece, suele hacerlo en forma de sátira cruel.

El otro ramal *sci-fi* a destacar es el que alude a la, llamémosla, hipertrofia referencial. Algunos de los que se habían criado con aquella cultura subterránea, y a menudo mal vista, comenzaron a reorganizar todo ese conocimiento supuestamente inútil que llevaban dentro para generar complejos artefactos multirreferenciales disfrutables a varios niveles. Ahora mismo, la serie animada *Rick & Morty* acapara la máxima atención en esta vertiente temática. La creación de Justin Roiland y Dan Harmon recoge el testigo de la célebre *Futurama* para ofrecernos frenéticas cápsulas narrativas de veinte minutos abotargadas de humor

malsano sustentado en *hard sci-fi* pasada de vueltas y menciones mil (entre lo evidente y lo oscurísimo) a la historia del género.

Mientras estas dos aproximaciones temáticas discurren por caminos separados en los dominios del *mainstream*, en el humilde ámbito del tebeo distribuido digitalmente podemos encontrar un espécimen híbrido: se trata de *¡Universo!,* la antología de ciencia ficción de Albert Monteys. Tras este (deliberadamente) rimbombante título, su autor nos habla de los sombríos aquí y ahora propios de la ficción distópica, pero sirviéndose de unos loquísimos y desternillantes conceptos fantacientíficos que solo habrían podido salir de alguien que ha consumido mucho género a lo largo de su vida. Si a las multinacionales les preocupa poco el daño colateral en el tejido socioeconómico a la hora de aplicar sus modelos de negocio, Monteys sube la apuesta planteándonos una corporación que juega con el mismísimo tejido del cosmos por el simple capricho de expandir su imagen de marca. Si, en muchos casos, el fin de una relación sentimental se ve venir con la progresiva desconexión emocional de la pareja, en este tebeo la cosa se hace literal, con una perturbación cronal que permite a sus miembros compartir espacio, pero percibiendo la realidad desde dos puntos temporales diferentes cada vez más alejados. Y así con todo…

Monteys no solo conserva gran parte de su vena caricaturesca en este tebeo, sino que también plantea un mundo futuro que, sin renunciar a originalísimos hallazgos, rinde tributo a aquellas visiones cómico-utópicas de Bruguera, Hanna-Barbera o la Warner. Pero este aspecto ligero y jovial no debe llevarnos a engaño en cuanto a la profundidad de lo que se cuenta. De un modo parecido a lo que ocurre con la obra de Chris Ware, existe un choque de esos dibujos de líneas simples y colores vibrantes con las historias «escondidas» detrás, cargadas de alienación y soledad. Con todo, no nos asustemos, las dosis de humor inyectadas hacen llevadera esa desolación existencial; si los seres humanos del futuro solo son capaces de mantener relaciones de pareja con máquinas, a lo mejor que dichas máquinas sean robots estilo R2D2 y C3PO en lugar de replicantes de físico perfecto ayuda un poco a desdramatizar el panorama y de paso echar unas risas.

Al contrario que en otras ficciones distópicas, en las que el *high concept* prevalece sobre unos personajes que tienden al cliché (no miro a nadie, Charlie Brooker), los habitantes de *¡Universo!* rezuman cotidianeidad; se sienten cercanos y reales. Sin duda, las miles de páginas de humor costumbrista que el autor ha realizado a lo largo de su carrera han tenido mucho que ver. A lo mejor, ese incesante trabajo de investigación necesario para entregar semanalmente una pieza humorística que saque punta a algún aspecto del devenir cotidiano ha servido para humanizar al máximo unos personajes colocados en un entorno poco familiar. Paradójicamente, el género más popular y accesible en el mundo del cómic ha servido para aportar ese punto de distinción a un tebeo que, por otra parte, alude a la cultura *geek* profunda.

Tras cinco episodios publicados digitalmente a través de la (ya podemos decirlo con rotundidad) prestigiosa plataforma Panel Syndicate, y con una nominación al Eisner debajo del brazo, *¡Universo!* se pasa al papel de la mano de Astiberri. Concebido para ser leído en una *tablet* a página completa (sin necesidad de *zooms* que oculten la composición de la plancha),

la conversión a libro resultó en un grueso volumen de formato apaisado. Queda en manos de cada lector decidir cual es la mejor forma de leerlo, pero consideraciones prácticas aparte, hay que decir que en su versión física es un precioso objeto digno de ser conservado y estudiado. Especialmente reseñable el efecto de reproducir en papel un coloreado pensado para ser visto en una pantalla: esos chorros de colores planos e intensos resultan todavía más llamativos al ser comparados con los estándares cromáticos de la mayoría de cómics impresos.

La andadura episódica de *¡Universo!* empezó fuerte, situándonos al inicio del primer capítulo en un contexto previo al *Big Bang*, pero la cosa no fue a menos en los siguientes. El quinto, y por ahora último, supone un auténtico *tour de force* en guion y planificación cuya lectura, pese a su complejidad conceptual, fluye como si tuviéramos delante una historia común y corriente. Con esta progresión, solo queda decir que la espera por el número 6 se está haciendo larguísima…

David Rodríguez Mosteiro

David Rodríguez Mosteiro (Melide - A Coruña, 1978) es ingeniero de telecomunicación por la Universidad de Vigo y se gana la vida como desarrollador de aplicaciones. Bajo la identidad secreta de Intramuros, navega sin descanso por los confines de la cultura pop, registrando sus hallazgos en intramuros.es *y otros espacios de Internet.*

American Splendor. Los cómics de Bob y Harv

Harvey Pekar y Robert Crumb

La Cúpula, 2017

AMERICAN SPLENDOR
LOS CÓMICS DE BOB Y HARV
¡QUE OS DEN, PRINGADOS!
¿AHORA ESTÁS ENCUMBRADO? ¿HA LLEGADO EL MOMENTO DE SACAR UN VOLUMEN QUE RECOJA E ILUSTRAS "OBRAS COMPLETAS"? ¿TENEMOS QUE COMERNOS EL MUNDO? ¿NECESITO PASTA? QUIERO RETIRARME!
¡DESPUÉS DE TREINTA AÑOS DE CURRAR EN EL ARCHIVO VOY MÁS QUE SERVIDO!
NUNCA SERÁ MÍA
YO ME VENDO ARRIBA Y A QUIEN SEA ¡PERO NADIE COMPRA!
A TI LA PASTA TE VA BIEN?
GUIONES DE HARVEY PEKAR ILUSTRADOS POR ROBERT CRUMB

Antes de empezar, un apunte. A una, de Harvey Pekar (Cleveland, 1939-2010) le fascina especialmente lo norteamericana que es su historia, y lo cercana —en cuanto a planteamientos laborales, por así decir— que podría estar de un estadounidense de adopción (por su condición de hijo de la inmigración) como es Charles Bukowski, por ejemplo. Ambos artistas se ajustan a aquello que decía Umbral con respecto a la sociedad yanqui que, con todo lo elitista y desigual que pueda llegar a ser, y que es, de hecho, también es susceptible de dar pábulo a individuos capaces de mostrar su pulsión artística y plasmar su cosmovisión y preocupaciones en forma de autoficciones pese a tenerlo todo en contra, o, digamos, no haber sido llamados para ello (en principio). Estamos ante el triunfo desde el fracaso, de alguna manera, en la patria de los anti-perdedores por antonomasia. He ahí la paradoja. Ante el contraste con la mejor intencionada y socialmente más garantista Europa, si acaso menos meritocrática y fundamentalmente elitista y pija en lo que a la cultura (sobre todo en cuanto a su ejercicio creador) se refiere, el «caso Pekar», como el de otros, brota con la frescura y la rabia que solamente pueden nacer del suburbio y de una ciudad difícil como Cleveland. La urbe que con cierto romanticismo decadente trataran unos Pere Ubu en la época post-punk, el sitio detestable del grandísimo Pekar: escritor de cómic, adaptador de historias orales, un portento como retratista de la gente corriente. Esa que no va a la universidad o se la deja por el camino; como él mismo, inadaptado de nacimiento, hizo.

Este espléndido volumen, tan cálido en su colorido —especialmente en su homenaje a las portadas, al final del libro; y en la portada misma— si se me permite la expresión, y editado por La Cúpula, aparece, ya desde su título adaptado al castellano (en inglés se tituló *American Splendor Presents Bob & Harv's comics* y fue publicado originalmente por Four Walls, Eight Windows en 1996), instando al colegueo. Robert Crumb (Filadelfia, 1943) y Pekar se dedicaron cada uno un texto en la edición de los noventa que reunía las historietas en las

que habían colaborado. La década de los setenta habría sido, según cuenta el propio guionista, «muy mala» para el gran artista de cómic, lo que significó un «golpe de suerte» para Pekar, deseoso de sacar su talento a la luz. Así, la colaboración entre ambos creadores —que fueron vecinos en Cleveland a mediados de los sesenta— se prolongó desde 1967 a 1983, para suerte de Harv, que llamó así la atención del público y de otros artistas con los que colaboraría en adelante.

Es la historia de la amistad de dos tipos diferentes en su peculiaridad —la viñeta de la portada así deja constancia— con una melomanía común que para el de Cleveland se manifestaría en ese coleccionismo enfermizo que, en estos tebeos creados al alimón con Crumb, se mostraba casi por entregas. Trapicheos y situaciones cuya traslación a la vida real no cuesta mucho suponer, en un contexto subcultural donde adivinamos que el de Pennsylvania se sentiría notablemente cómodo. Al igual que el propio Pekar entre personajes alejados de un perfil *wasp* (blanco, anglosajón y protestante, ya sabéis), fruto de una sociedad que en cuanto a multiculturalismo nos lleva no poca ventaja, miserias incluidas. Judío y de padres polacos, Pekar ya experimentó un choque cultural en carne propia, partiendo desde su propia familia, al sentirse demasiado alejado de sus progenitores: inmigrantes que se habían visto obligados a trabajar muy duro para establecerse en un país despiadado y complejo como es el de Estados Unidos de América. Esencialmente.

A veces, cuando la casa familiar se torna extraña y carente de historias interesantes para alguien con pulsiones artísticas y creativas, la mirada hacia fuera es tanto una bendición como una necesidad. Pekar lo supo desde el principio pues, partiendo de cierto sentido fatalista vital, encontró en el hecho de contar historietas un gran motor existencial que hacía más soportable cualquier empleo de mierda (estaremos de acuerdo en que trabajo no es igual que profesión u oficio, ni ocupación que empleo, ¿no?). *American Splendor* es, de esta manera, una autobiografía plagada de hechos cotidianos, sí, pero también de secundarios del todo memorables como Mr. Boats, protagonista de una de las historietas «largas» (es un decir) del álbum, en la que se encuentra con uno de los trasuntos de Pekar, Jack El Botones. Encontramos, igualmente, tiras como *Hospital Fun*, que como una exhalación retratan el lado más borde de la vida. Porque el interés real de la obra de Pekar está directamente relacionado con su preocupación auténtica y real por la gente, y aunque el escritor lo atribuya aquí a Crumb, es algo que ambos artistas comparten. Se trataba de mirar hacia esa ciudadanía de segunda o tercera, esencialmente no-blanca, por descontado mujer, pobre, subempleada, que ha padecido, padece a día de hoy, la pesadilla americana en su cruel magnitud. Esa gente que se las arregla con poco dinero, a la que aparentemente jamás sucede nada interesante, pero que siempre guarda una anécdota en la recámara… para la que Pekar tuvo los oídos y la mente abierta, como buen narrador atento a su tiempo. Saber contar implica aprender a escuchar primero: y esto el de Cleveland lo hacía como nadie.

Pero… ¡fuera dramas! Porque el tomarse demasiado en serio a uno mismo, en el caso del autor de Cleveland, al final no deja de ser una coña inmensa para solaz de sus lectores (incluso cuando Pekar no habla de él, como ocurre en *Ego y arrogancia* (Gallo Nero, 2014), un volumen sensacional dibujado por Gary Dumm de *American Splendor* y protagonizado por un

espécimen libertario de derechas, de esos que únicamente puede surgir en suelo americano). La alianza Pekar-Crumb en su *American Splendor* es de comedia, a pesar de los problemas cotidianos, pese a la exasperación que, por lo general, producen las colas del supermercado, con ese sentido inabarcable de la matemática; así, historietas como «Standing Behind Old Jewish Ladies in Supermarket Lines» es una de las cumbres del volumen, sin duda. Luego están las relaciones humanas con el propio Crumb —más cómic autorreferencial—, con el amigo gorrón de turno (¿quién no tiene uno? ¿acaso no serás tú, que me estás leyendo? ¿no podría ser yo misma, en un momento dado?), los monólogos que el propio Pekar lanza desde tebeos («How I Quit Collecting Records And Put Out A Comic Book With The Money I Saved») donde aborda su persistente afición por acumular vinilos, rayana en una desesperación chistosa, rasgo suyo personal que alcanza el paroxismo en historietas como «American Splendor Assaults The Media»: una oda a la persistencia con la que más de uno, y de una, podría identificarse. Una demostración más del genio de Pekar.

Isabel Guerrero

*Isabel Guerrero (Málaga, 1975). Licenciada en Periodismo y máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística por la Universidad de Málaga (*A Different Kind Of Tension. Discursos artísticos, marginales y musicales en las escenas del punk, *fue su TFM). Su Proyecto Fin de Carrera se tituló* Los fanzines musicales en España en los años 90. Análisis de un proyecto de comunicación alternativa. *Periodista y crítica cultural, copy, escritora y locutora* freelance. *Ha escrito y colaborado en medios de comunicación de diferentes ámbitos (*M80 Radio, El Correo de Málaga, Metrópoli, Radio 3, Canal Sur, Málaga Hoy*). En la actualidad firma críticas, artículos y entrevistas en* Rockdelux *(en las secciones de* cómics, *libros pop y libros). Es batería-cantante de Esplendor.*

The Promised Neverland

Kaiu Shirai y Posuka Demizu

Norma Editorial, 2016-

El manga está viviendo una nueva juventud en occidente. Con la recuperación de clásicos y la constante publicación de novedades, se encamina a ser el fenómeno global que siempre había prometido. Pero a pesar de todo, aún le falta algo. Le falta tener un gran éxito como lo fue *Death Note*.

Ha habido grandes mangas de éxito desde entonces, pero ninguno ha conseguido superar los prejuicios de cierta parte de los consumidores. *Tokyo Ghoul* y *One Punch Man* no han conseguido doblegar a la crítica especializada, del mismo modo que *La pequeña forastera* o *Innocence* no han conseguido hacerlo con el público. Algo que, en su momento, sí logró *Death Note*. Pero recientemente nos ha llegado una serie que parece dispuesta a romper esa maldición.

The Promised Neverland, de Kaiu Shirai y Posuka Demizu, comienza de un modo relativamente ortodoxo. Centrando su atención en un orfanato idílico donde viven niños de todas las edades y etnias posibles, las primeras páginas son un recuento de cómo es la vida allí. Sus estudios, sus juegos y también cómo, de vez en cuando, algunos de ellos son adoptados. Pero no tardamos en notar que hay algo extraño. La tecnología que utilizan en clase, claramente actual o incluso futurista, desentonan con el carácter indefinido entre el siglo XIX y el XX de la finca en la que se erige el orfanato. Algo que llama la atención poco en comparación con los tatuajes que llevan al cuello todos los niños, marcados con números como si de ganado se tratasen.

Porque, como nos demuestra el giro del final del primer capítulo, es eso lo que son. Ganado para una peculiar raza de monstruos.

Pero la serie, antes de arrasar en Japón, tuvo que pasar por un largo proceso antes de empezar a publicarse.

Tras ser rechazadas varias de sus ideas a lo largo del tiempo, Kaiu Shirai llamó la atención de la revista *Shōnen Jump* con el guion de *The Promised Neverland*. No solo por lo bien desa-

rrollo del concepto, sino por otro detalle igualmente importante: se presentó en la editorial con más de trescientas páginas de guion ya concluido, cuando lo normal es presentar las primeras veinte o treinta. Con todo ese trabajo ya hecho, se enfrentaron a un nuevo problema. Si bien su guion era excelente, su dibujo no era el más adecuado para la serie. De ese modo, se embarcaron en una búsqueda del dibujante adecuado. Búsqueda que acabo cuando descubrieron a una ilustradora aún no muy conocida, pero ya en auge: Posuka Demizu. Enamorándose cada uno del trabajo del otro fueron puestos a prueba con una historia corta, *El deseo de Popy*, que demostró que hacían un tándem perfecto. Y, de ese modo, *The Promised Neverland* ya estaba completo.

Ese delicado trabajo previo se nota en la serie. La atmósfera enrarecida, los planos a imitación del cine de terror, los sutiles comentarios o sucesos que no tendrán importancia hasta muchos capítulos o tomos después, sumado a la delicadeza de los diseños, que sin ser tan oníricos y oscuros como las ilustraciones de la propia Posuka en solitario todavía guardan su estilo personal, hacen que su lectura resulte adictiva e intrigante, pero también inteligente y llena de soluciones inesperadas tanto en el guion como en el dibujo.

Todo está medido con delicadeza. Nada queda al azar.

Gracias a eso, a la brillante combinación de *thriller* sobrenatural con personajes carismáticos y un dibujo incontestable, es por lo que *The Promised Neverland* parece llamado a ser un sucesor espiritual de *Death Note*.

Sucesora también en cómo puede parecer una serie totalmente anti-*Shōnen Jump*. Sin apenas peleas, sin poderes mágicos, con un gran énfasis en la oscuridad y la tragedia, podría parecer difícil que encaje con las otras series de la revista. Pero nada más lejos de la realidad. Porque si el lema de la revista es amor, amistad y esfuerzo, entonces *The Promised Neverland* es la serie que mejor caracteriza a la revista desde el fin de *Naruto*.

El motor de los protagonistas es el amor que sienten los unos por los otros, la amistad que les permite confiar ciegamente entre sí y el esfuerzo que ponen en intentar no acabar siendo pasto de esos monstruos inhumanos de los cuales, aun los que seguimos la serie a ritmo japonés, apenas sí sabemos nada. Porque *The Promised Neverland* no es solo una serie muy *Shōnen Jump*, también es uno de los cómics más interesantes y cuidados de los últimos tiempos.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe *crítica cultural en varios medios de Internet (*Canino, Cinemanía, Anaitgames*). Su primer libro en solitario es* Tu (no) necesitas ser un héroe, *publicado por la editorial Héroes de Papel.*

Encuentros cercanos

Anabel Colazo

La Cúpula, 2017

Los ovnis son un tema extraño. Ya lo son cuando las narraciones relacionadas con visitantes de otros planetas tratan un contacto o un avistamiento cercano, es decir, lo que en la terminología del género se suele conocer por «encuentros del tercer tipo». La extrañeza máxima tiene lugar cuando se trata de una abducción: las narraciones orales denominadas «encuentros del cuarto tipo». No nos engañemos: hoy en día, a pocos les interesa este asunto ya. Muy atrás quedan los tiempos en que Spielberg hacía películas sobre niños que eran visitados por extraterrestres, o sobre adultos disfuncionales que perseguían encuentros con la divinidad (una divinidad luminosa venida del cielo, claro está). Las dos últimas temporadas de *Expediente X* han tenido una audiencia ridícula y nuestras únicas esperanzas de encontrar vida en Marte las hemos puesto en los microorganismos. Pero en el medio del cómic todavía hay autores como Olivier Schrauwen o Pablo Ríos que le han dado a las narraciones de abducción la importancia que tienen en el plano simbólico, psicológico o sociológico, y ahora, se les ha unido, con éxito y efectividad similares, la autora Anabel Colazo con su novela gráfica *Encuentros cercanos*.

Encuentros cercanos describe una situación ya conocida en el género y perdonen los *spoilers* si los cometo, que los voy a cometer, en lo que queda de párrafo. Sí, la historia es la misma de siempre, porque los relatos de abducción siempre tienen la misma estructura. Un joven sufre una avería en el coche al visitar a sus padres y ha de pararse en un anodino pueblo donde tiene un encuentro con un ser misterioso en la carretera. No está seguro de lo que ha visto, pero cuando pasa varios días seguidos en el pueblo a la espera de que reparen su coche, cosas extrañas empiezan a pasar. Allí conoce a una chica y juntos sufren una experiencia de «tiempo perdido». Lo último que recuerda es que estaba con la chica en el bosque, y luego, de repente, se despiertan en casa de ella sin acordarse en absoluto de lo que ha pasado entre medias. Cuando se separan, la interpretación que cada uno de ellos ha hecho de la experiencia sufrida es radicalmente opuesta. Mientras que él olvida prácticamente el suceso, ella se convence de haber sido abducida por seres alienígenas. Y aquí comienza la aventura: averiguar qué es lo que realmente ha pasado.

¿Cómo un simple hecho, y es más, cómo un hecho perfectamente descartable, como puede ser una pérdida de consciencia con un cierto grado de sonambulismo, es capaz de dar lugar a dos experiencias vitales tan distintas? La premisa del cómic de Anabel Colazo no es baladí por muy tentados que estemos hoy en día de reírnos de los relatos de abducción. Estos relatos orales son reales. Reales en el sentido de que la gran mayoría de los relatos registrados han sido protagonizados por gente que realmente cree haber sido abducida. No se trata de locos (aunque algunos haya habido) ni de mentirosos (que también) sino de gente perfectamente estable mental y emocionalmente que, en un momento determinado de su vida, algo hace «clic» en su cerebro y, de repente, tienen un experiencia subjetiva en la que intervienen la visión, el oído e incluso el tacto, que les marca para siempre y que no se vuelve a repetir.

Desde el punto de vista psicológico es, de por sí, algo interesante. Pero desde el punto de vista sociológico lo es aún más porque si algo nos enseñan estas historias es lo poco que nos conviene reírnos de ellas, o tomarlas como un capricho de la imaginación dentro del género de la ciencia-ficción. Lo que nos enseñan es la maleabilidad que tiene la mente humana a la hora de elaborar y aceptar creencias que nos sirven de armazón para no desmoronarnos. Ante una experiencia que supone una alteración inexplicable de la conciencia, como puede ser el fenómeno del supuesto contactismo alienígena, cada cual elabora su explicación favorita para poder seguir manteniendo su ego y su personalidad íntegra. Pero ¿acaso no nos pasa lo mismo cuando, al sufrir una gran desgracia, nos vemos obligados a reconfigurar nuestra realidad y nuestras expectativas sobre ella? O simplemente, ¿no actúa nuestra mente de la misma manera al aferrarnos a creencias políticas que únicamente están basadas en nuestra propia y subjetiva experiencia?

Todas estas cosas las plantea de una manera directa o indirecta Anabel Colazo en *Encuentros Cercanos*, dejándolo siempre todo en el único sitio en el que se pueden poner las cosas: entre signos de interrogación. Porque en las cuestiones de ovnis y en las de la mente humana no hay respuestas claras. ¿Son los ovnis naves extraterrestres de verdad? ¿O tal vez montajes de alguna que otra agencia gubernamental? Si se trata de esto último, ¿cuál es su propósito? ¿Ocultar ensayos de armas aéreas? ¿Experimentos de difusión de contra-información, quizá? O no será que a lo mejor es necesario un enfoque más novedoso para entender esto del contactismo y la abducción… Por ejemplo, como decía Jacques Vallée, ¿no serán los ovnis la versión moderna de las apariciones de duendes o de la Virgen María? Un extraño fenómeno psicológico que ha ido mutando según han ido evolucionando nuestras creencias. ¿Y qué hay de lo que decía Carl Jung? Que los ovnis no son más que símbolos de nuestro inconsciente colectivo, como lo son las cartas del Tarot o los monstruitos de Lovecraft.

El mérito de *Encuentros cercanos* radica no solo en lo mucho que se ha documentado Colazo sobre todas estas cuestiones, sino también en lo bien que nos demuestra lo bien que funcionan este tipo de historias en el medio del cómic. Yo diría que mucho mejor que en el cine, siempre esclavo de una imagen concreta y detallada. El estilo de Colazo es engañosamente simple (en contra de su simpleza hablan las maravillosas secuencias mudas y su sentido del ritmo), pero su tendencia a lo naif tiene un propósito muy bien definido: que el lector pueda suspender la inverosimilitud del relato. Toda viñeta tiene algo de testimonio manual,

de huella de tinta dejada por la mano, lo cual hace visible la subjetividad de la narradora. Al desdibujar las emociones en el rostro de los personajes, o al simplificarlas, la autora nos está invitando a proyectar las nuestras sobre ellos y a pensar: ¿cómo me sentiría si fuera yo? ¿Si pasara por una situación como esta aunque no sea del todo real?

Igual que *Expediente X* se valía de un tono de comedia en su mejor episodio sobre abducciones, «Jose Chung's From Outer Space», Anabel Colazo usa cierta reminiscencia de lo infantil en su estilo gráfico para poner su narración siempre en el plano de lo absolutamente subjetivo; nunca sabremos si lo vivido es real o no, pero tengamos siempre una cosa clara: la mente tiene miles de formas diferentes de hacernos creer lo que le conviene hacernos creer. La advertencia está ahí, en este *Encuentros cercanos*, para quien quiera escucharla.

Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Es autor de dos libros sobre cómic (*Narraciones Gráficas *y* Jack Kirby. Una Odisea Psicodélica*).* Bliztkrieg! *(Editorial Cerbero) es su primer novela.*

Sonámbulo y otras historias

Adrian Tomine

La Cúpula, 2017 [2006]

Hubo un tiempo anterior a la popularización (entre público y autores) de la novela gráfica en que esta todavía no había alcanzado, en lo que a formato se refiere, su consolidación física definitiva. Una etapa en la que los dibujantes que se convertirían precisamente en referentes de dicha corriente en Norteamérica todavía no la veían capaz de insertarse en el circuito del libro tradicional y por ello seguían utilizando la típica presentación con la que se solían comercializar los tebeos de toda la vida. Tal vez por respeto a su naturaleza, o por las puras leyes de un mercado que no admitía más historietas que las editadas en grapa, la gran mayoría de los primeros intentos de importación de esas grandes firmas del cómic alternativo estadounidense de los años ochenta y noventa aparecieron también aquí seriados en cuadernos de periodicidad más o menos fija. Tanto Chester Brown y Daniel Clowes en los Brut Comix de La Cúpula, como Beto Hernandez dentro de las *Historias completas de El Víbora* o Joe Matt con su *Peepshow*, entre otros, muchos de los miembros de las tres generaciones de historietistas *indies* nos arribaron en un primer momento en vehículos muy alejados de aquel que hoy en día relacionamos con dicha denominación.

Un ejemplo paradigmático de esta tendencia fue la serie Drawn & Quarterly Presenta, del sello madrileño La Factoría de Ideas, en la que se fueron alternando, desde febrero de 1999, en fascículos de alrededor de cincuenta páginas, nada más y nada menos que *La vida está bien si no te rindes* de Seth, *Berlín* de Jason Lutes —del que pronto, parece, podremos disfrutar de su tercer volumen— y *Sonámbulo y otras historias* de Adrian Tomine. Desde entonces, todos estos títulos, así como el ya nombrado *Peepshow*, que aparecería más adelante en esta misma colección, han sido recuperados en tomos más acordes con su contenido y con las modas. De hecho, de la primeriza obra de Tomine se acaba de lanzar recientemente una nueva edición en rústica a imagen y semejanza de la de 2006, con la única diferencia de la imagen de portada, pero con el mismo contenido, esto es, un total de dieciséis historias cortas aparecidas en origen en los cuatro primeros números de la cabecera *Optic Nerve* en-

tre 1995 y 1997, y que junto con *Rubia de verano*, otra compilación traducida al castellano en 2005, recogería toda la producción profesional de este autor antes de su primer trabajo largo, *Shortcomings*.

Los comienzos de Adrian Tomine como historietista ya son —y si no lo son todavía, deberían serlo— historia de los cómics. Criado como lector entre tebeos de Marvel e historietas *underground*, decide lanzar su primer mini-cómic en 1991 en una edición limitadísima de veinticinco ejemplares. Poco a poco y gracias a una beca Xeric, va ampliando la tirada y para el séptimo número ya ha alcanzado los seil mil. Su trabajo llama la atención de la editorial canadiense Drawn & Quarterly, que empezará a publicarle su antología al tiempo que recogerá sus relatos *amateur* en *32 stories*. A partir de ahí llegará el reconocimiento de la crítica, los galardones de la industria y el favor del público —y que cada uno interprete esa expresión a su gusto—, todo ello de forma más que justificada, convirtiéndose en un autor reconocido y leído, que a lo largo de estos años ha experimentado una interesantísima evolución desembocando de momento en la excelente *Intrusos* (Sapristi, 2016).

Ese tiempo transcurrido —casi un cuarto de siglo— ha tratado bastante bien a los relatos aquí incluidos, e incluso a algunos de ellos los ha (re)barnizado con una pátina de madurez que, sin miedo a exagerar, los ha convertido en auténticos clásicos del llamado *slice of life*, una expresión que se ajusta como un guante a estas primeras etapas de *Optic Nerve*. Efectivamente, en sus historietas parece como si faltaran viñetas, como si hubiera recortado algunas al principio, en medio y también hacia el final, para remontar la página y no explicárnoslo absolutamente todo. Son, por lo tanto, retazos de mundanidad capturados con ojo clínico y una sinceridad plena, confeccionando un particular estudio antropológico, sin base científica, simplemente como mero observador, acerca de la vida urbana de una generación en tránsito hacia la madurez, pero que duda entre refugiarse en la nostalgia de los días de instituto o encarar con mayor o menor decisión los compromisos y las responsabilidades de la edad. Y no hace trampas, ni mira de reojo cualquier atajo que le facilite la tarea, sino que, sirviéndose única y exclusivamente de los recursos propios del medio, sabe dar forma precisa a los sentimientos y las vivencias más comunes, situándose en un espacio intermedio entre la primera persona y el narrador omnisciente, un lugar desde el cual es capaz de crear a personajes con enjundia, a pesar de mostrárnoslos solo por unos instantes, o en unas pocos encuadres.

Consensuado pues que el nivel general es alto, no nos resistimos, en cambio, a señalar caprichosamente las historietas que sobresalen por encima de la media. En la presente compilación no se incluyen, por ejemplo, «Alter Ego», «Aviso de bomba» o «Rubia de verano», recogidos como decíamos antes en otro álbum y que son a la postre sus trabajos de mayor extensión y posiblemente los que obtuvieron en su momento mayor reconocimiento. No obstante, sin ser minucioso, aparecen en *Sonámbulo y otras historias* joyas que están al mismo nivel que las mencionadas.

Cronológicamente podríamos empezar por hablar de «Avda. Echo», la experiencia *voyeurista* —descrita todavía con un dibujo algo anquilosado— de una pareja que descubre que

sus vecinos de enfrente viven sin cortinas, y que tiene uno de los finales más inquietantes de cuantos ha firmado Tomine. Le seguiría en esta particular selección «Curro de verano», la crónica de un joven estudiante sin objetivos claros que representa muy bien el nivel de irresponsabilidad al que podemos llegar si nadie nos mira. «Escala» se mueve por los mismos derroteros que la anterior, por el nivel de desorientación del protagonista y porque nos muestra con envidiable transparencia hasta donde estamos sometidos por las apariencias y una imagen de nosotros mismos que nos hemos fabricado a partir de cómo nos ven los demás. Con «Dylan & Donovan», una especie de *road-movie* camino de una convención de cómics en la que la complejidad va creciendo al mismo ritmo que la relación entre los textos y las imágenes alcanza una sorprendente fluidez y naturalidad. Algo similar a lo que sucede con «Cuatro de julio», fiel instantánea de la soledad, de la vacuidad de los convencionalismos y de lo dura que puede ser la niñez y de lo lejos que está de las comedias televisivas.

Pese a lo que pueda parecer, no es exactamente pesimismo el sentimiento que sobrevuela estas historietas, no estamos hablando de un tono sombrío y depresivo *per se*. Es simplemente la vida misma, que no tiene por qué discurrir como nos gustaría. Son días cualesquiera descritos por un excelente escritor y dialoguista —no, no voy a explicar otra vez la influencia de Raymond Carver o de Daniel Clowes, no se asusten— a la par que ilustrador en crecimiento, interesado en, según palabras de Santiago García, «dibujar lo invisible», en «contarnos no solo lo que pasa, sino lo que pasa de verdad».[1]

Óscar Gual

Óscar Gual (Gandia, 1973) es Doctor en Historia por la Universitat de València y está vinculado laboralmente al Institut Municipal d'Arxius i Biblioteques (IMAB) de Gandia. Colaborador de diferentes medios como Saó, 13 millones de naves *o* Rock & Comics, *es autor también de la monografía Viñetas de posguerra: los cómics como fuente para el estudio de la historia (PUV, 2013) y ha participado en las antologías críticas* Yo quiero un TBO *(Diminuta, 2017) y* Cómic digital hoy *(ACDCómic, 2016).*

[1] Reseña de «Alter Ego» en *U* n.º 20, de junio de 2000, en donde se repasaban los noventa mejores tebeos de la década de los noventa según los críticos y colaboradores de dicha revista.

Fearless Colors

Samplerman

Ediciones Valientes / Kus!Komikss / MMMNNNRRRG, 2017

Un día sin duda afortunado de principios de siglo xx un fallo condujo al arte cinematográfico, cuando Georges Méliès tuvo un problema con su cámara. Estaba grabando un paisaje urbano, al estilo de los que habían inmortalizado los hermanos Lumiére con su *cinématographe* —y tantos otros que siguieron sus pasos con aquella curiosidad científica—. Pero el cacharro de aquel ilusionista parisino se averió momentáneamente y en el lapso que duró su rápida reparación sucedió un pequeño «milagro». Cuando Méliès reprodujo el resultado de lo grabado… encontró, sí, magia: un tranvía de caballos se convertía en un parpadeo, ante la mirada del director, en un cortejo fúnebre. Por arte de un «corten y acción» involuntario. Era el primer paso para comprender que el cinematógrafo era un utensilio capaz de grabar historias, ficciones a través de un lenguaje propio, el del montaje. Nacía el cine.

Hay más ejemplos en la historia del arte en los que un fallo o los experimentos con gaseosa se convierten, finalmente, en un hallazgo feliz. El artista rara vez teme a aventurarse en lo desconocido, y a veces lo paga en el juego de prueba / error, caso de los intentos de Leonardo DaVinci de realizar pintura mural con óleo, que ya le vale. Pero a veces sucede «un Méliès», bien porque el fallo resulta un logro, bien porque en la aventura de probar cosas nuevas está la chispa de la creatividad, pese a quien pese.

Yvan Guillo es un dibujante francés que ostenta una carrera profesional con obra publicada en medios como *Qué Suerte!*, *Gorgonzola* y *Hopital Brut.* En una ocasión, probando con un programa de retoque fotográfico texturas para los fondos de sus dibujos, seleccionó pequeñas porciones monocromáticas de páginas de cómics antiguos, de los que extraía colores y texturas —que pegaba y multiplicaba en su propia obra—. Y tuvo la ocurrencia de que lo mismo podía hacerse con selecciones menos neutras, con fragmentos figurativos. La prueba llevó a la creación de un método, y un alias con el que firmar los resultados de aquello. Nacía Samplerman, el alias para una entidad entre la magia alquímica y la tecnología, un hacedor cósmico digno de la Marvel añeja, el vigilante de un portal temporal y dimensional materia-

lizado en unos cómics únicos e inaprensibles. Cómics que Ediciones Valientes coedita con Kus!Komikss y MMMNNNRRRG. Encuentro internacional para brindarnos en España *Fearless Colors* a finales de 2017, precioso libro y una de las obras que deberían estar en boca de todo buen catador de experiencias artísticas arriesgadas, extremas y fascinantes.

El *collage* en el cómic no es nada nuevo. De hecho es natural, desde su uso para arrepentimientos al «corta y pega» para insertar en la página cartelas de textos o las calles entre viñetas. Después de todo, la historieta es un medio que se genera por reproducción mecánica a partir de originales, poco importa si estos son un montante de pegotes. Pero además de su utilidad digamos pragmática, el *collage* es un medio creativo y estético fácilmente rastreable en obras de Jack Kirby, y en los popes del tebeo pictoricista que creció a finales de los ochenta como esporas: Bill Sienkiewicz o Dave McKean. Recordemos los rostros-fotocopia usados por el primero en *Elektra Asesina* (realizada con Frank Miller en 1987), o los relojes del segundo injertados en las primeras páginas de *Asilo Arkham, Un lugar sensato en una tierra sensata* (la mirada pesadillesca sobre Batman por parte del ilustrador con el guionista Grant Morrison en 1989). O de un modo más agresivo y explícito, en diversas obras de Alberto Breccia como, por ejemplo, *La caperucita roja*, de 1980.

Samplerman se acerca a Breccia en la búsqueda de un efecto estético dominante, pero evidentemente supera el modelo tijera / cola mediante la revolución digital. Es interesante plantear en este punto la importancia de la tecnología en la historia de cualquier arte, su necesidad como espuela para la creatividad, para desatar formas, contenidos y soluciones. De la arquitectura del hierro en Chicago durante la segunda mitad del siglo XIX a las sucesivas mejoras en la serigrafía, pasando por la guitarra eléctrica, el óleo en tubo, el sonido cinematográfico y el caballete portátil, las nuevas tecnologías aplicadas al oficio del artista son algo vital para la evolución del arte. Y las innovaciones informáticas, evidentemente, son base en el trabajo de Samplerman. Una suerte de espacios forjados sobre repeticiones fractales, caleidoscopios de retales de añejos tebeos conformando una realidad nueva sin hilo argumental o lógica espacio temporal.

No solo la obra del *Hombre sampler* nace a partir de un uso ocurrente de un programa de retoque fotográfico digital, sino que su explosiva creatividad precisa de este programa u otros análogos para llegar a su especial, inédita unión orgánica entre tradición y vanguardia. *Fearless Colors* («colores sin miedo», ahí queda el título para haceros pensar) lleva las posibilidades de la repetición a cotas solo logradas en campos ajenos al del cómic, si acaso. Sus páginas se acercan a la música psicodélica, a la electrónica trance, a los mantras repetitivos hasta la crueldad de los últimos Swans. Sí, como los artefactos musicales de Michael Gira, las páginas de Samplerman definen un pequeño patrón (uno visual: un rostro, una mano, el pliegue de una falda plisada…) y lo repite. Con crueldad monocórdica incansable, dinamitando el orden de la viñeta como Swans destrozan la lógica de la música comercial con sinfonías de media hora sostenidas en estruendos de síncopas de hormigón. Samplerman muestra parecida —ausencia de— piedad, aunque es más juguetón, como la electrónica menos *dance*. Más Mouse on Mars, si seguimos musicando esta reseña. Nos engancha con un rostro robado de un cómic de género romántico publicado, quizá, en los años cincuenta,

y repitiéndolo *ad infinitum*, o lo hace derivar con una narrativa inaprensible, sin sentido aparente. Lo desnuda de significado para convertirlo en una realidad paralela, una pesadilla surrealista —no obstante amable.

He aquí otro anclaje con cosas que nos pueden sonar. El referente gráfico o visual de *Fearless Colors* puede ser el surrealismo de Miró o Dalí, un *horror vacui* que también abreva en las abstracciones pictóricas e incluso del expresionismo abstracto de Jackson Pollock, si queremos ir de estupendos. Y del Pop Art, por descontado, con los enormes lienzos murales de Roy Lichtenstein a la cabeza, y su deconstrucción de páginas de historieta trasladadas a otro medio. Sobre todo hay que hacer referencia al mencionado Joan Miró, con quien comparte el gusto por la creación de un espacio alternativo con sus propias reglas físicas (eso sí, desde una óptica pop más cercana a Warhol que al manifiesto de André Breton). *El carnaval del arlequín* (1924 / 1925) puede darnos más pistas para comprender la propuesta de Samplerman que todos los cómics de la editorial Casterman juntos. También el Jean Cocteau del cine silente y, como en casi todo lo rarito desde finales de siglo xx, se percibe la sombra del David Lynch más salvaje y alérgico a las leyes de la física y a los protocolos de la realidad.

Sin embargo y pese a tanto referente de otras disciplinas *Fearless Colors* no es una obra despegada del medio o que pretenda trascender por la vía referencial a otras artes, con un complejo de inferioridad mal disimulado. En sus páginas todo nos conduce a la historia del cómic desde el momento en que los materiales que usa Samplerman para sus *collages* son, precisamente, cómics antiguos. Cada página de *Fearless Colors* es un homenaje que revaloriza la categoría de aquellos cómics de derribo, arte de consumo, en principio de corta vida —arte que no se conserva, que se compra, se lee y se desecha… Una historieta de uso y reciclaje, que no era consciente de su propia categoría—. Y en las no-historias de Samplerman esos ecos de cómics pasados imprimen un carácter claramente: los personajes y los diálogos transmiten desde su irrealidad amorfa una mirada naif muy pura, de sorpresa sincera, de sentimientos planos y exagerados que nos remiten sobre todo a los cómics clásicos norteamericanos. La cuestión es que esos sentimientos, emociones y sorpresa pertenecen en esta obra de *sampladelia* salvaje a una realidad que no es nuestra realidad. Samplerman logra plasmar un universo paralelo de muy escasos puntos tangenciales con el nuestro, zonas de contacto frágil entre nuestra realidad y una que no se rige por la lógica del cosmos saganiano («todo lo que es, lo que ha sido y lo que será») proponiendo no-lugares, no-tiempos y no-historias que obedecen a su propios mecanismos.

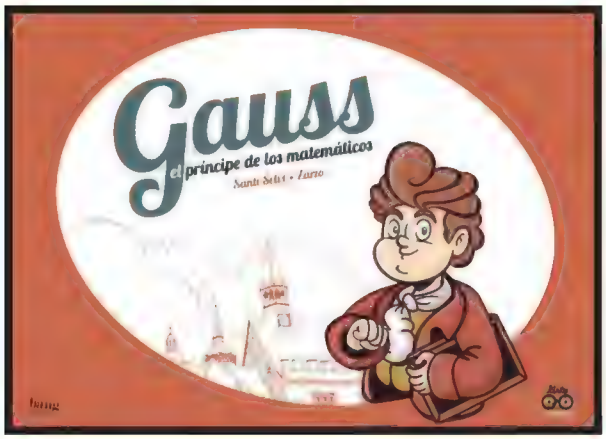
En *Fearless Colors*, en definitiva, enfrentamos algo inaudito y a la vez de ejecución refinada, un logro antes que un tanteo experimental. O más bien encontramos una búsqueda, una gesta artística que desemboca en el descubrimiento más exitoso. La fascinación del lector por tanto no es la de la empatía, sino la del hallazgo. Colón, Marco Polo, Roald Amundsen, Neil Armstrong… y ahora tú, ante esta puerta a la creatividad desbordada, tecnologizada y *vintage* al tiempo de Samplerman.

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, *tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años, decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero; *su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas. *Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y, además, se ha prodigado por medios varios: de la revista* online Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Ha comisariado un par de exposiciones sobre historieta. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore, *aunque sabe que ya no tiene edad.*

Gauss, el príncipe de los matemáticos

Santi Selvi y Zarzo

Bang Ediciones, 2018



La publicación objeto de esta reseña no constituye la primera iniciativa en recurrir al arte secuencial para acercar la Matemática a la población infantil y juvenil. Pienso, por ejemplo, en *Historia de las Matemáticas* —cómic interactivo elaborado a través del Convenio Internet en el Aula, entre el Ministerio de Educación y las comunidades autónomas—, que hace un recorrido desde la Prehistoria hasta la actualidad mostrando a personajes célebres, y sus descubrimientos, como Arquímedes, Hipatia, Pitágoras, Al-Juarismi, Fibonacci, Tartaglia, Descartes, Gauss y otros muchos, e incluye asimismo actividades relacionadas con el tema tratado;[1] en los cómics de la serie *Las aventuras de Pitágoras*, obra de Alejandro Rodríguez Juele, quien, de la mano del filósofo y matemático griego, explica conceptos básicos de la Matemática en los dos capítulos que la componen: los números primos, en el primero, y el sistema numérico decimal y el binario, en el segundo;[2] o en el cómic biográfico *Hipatia. La verdad en las matemáticas*, en el que Jordi Bayarri narra en viñetas la formación de su protagonista en la Academia de Alejandría y su posterior actividad como matemática, maestra y filósofa neoplatónica. Pero *Gauss, el príncipe de los matemáticos* sí constituye la primera iniciativa —en concreto, el primer cómic biográfico— en aunar divulgación, enseñanza y práctica en un mismo volumen.

Concebida especialmente para jóvenes de entre ocho y quince años, la publicación, a la que acompaña un prólogo escrito por Francisco Marcellán, presidente de la Real Sociedad Matemática Española, se compone de tres partes: el cómic propiamente dicho y las secciones «Ejercicios matemáticos», por un lado, y «¿Sabías que…?», por otro.

A lo largo de las cuarenta páginas que conforman la primera parte, su guionista, Santi Selvi, no se limita a trazar la vida y la obra de esta insigne figura de la Matemática y a relatar al-

[1] Disponible en http://ares.cnice.mec.es/matematicasep/colegio/historia.html

[2] Disponible en http://www.bandaseducativas.com/otros-proyectos/#matematicas

gunas anécdotas relativas a las investigaciones de matemáticos contemporáneos, tales como Sophie Germain y Farkas Bolyai; nos hace también partícipes de la pasión de Gauss —un niño prodigio que desde su infancia deslumbró con su talento a cuantos le rodeaban— por esta disciplina, de su curiosidad, de su dedicación, de su capacidad de aprendizaje y hasta de su bonhomía. Es más, en buena parte de los textos de los bocadillos y cartuchos, su artífice inserta varios guiños al lector en un intento, a mi juicio, por revertir la percepción negativa de la ciencia y los científicos, así como por despertar vocaciones entre los más jóvenes como se desprende de la siguiente imagen (FIG. 1).

Y todo ello de manera asequible, atractiva y hasta entretenida como consecuencia del equilibrio perfecto entre texto y dibujo, que hace del cómic una historia amena e interesante que incita a pasar página.

En el plano textual, para el que se hace uso de una tipografía legible y sumamente agradable a la vista, cabe destacar el uso de un lenguaje adaptado al público al que se dirige, con un texto fluido, de ningún modo abigarrado, tanto en los bocadillos como en los cartuchos, y con un ritmo adecuado. Amén del esfuerzo por emular, en ocasiones, el modo de expresarse en el dieciochesco (FIG. 2).

Por lo que respecta al plano gráfico de la obra, este no deja impasible al lector. El dibujo de Zarzo es vivo, expresivo, delicioso y especialmente rico en detalles: la barandilla de forja de la escalera interior de la residencia del duque de Brunswick-Wolfenbüttel, mecenas y protector de Gauss (p. 18), la escupiderilla en la mesita de noche del dormitorio del protagonista (p. 19), la reproducción diminuta de las típicas casas alemanas de entramado de madera (p. 34), o el telégrafo, obra de Gauss y de su colega Wilhelm Eduard Weber (pp. 43-44). La riqueza gráfica es, sin duda, una constante en el cómic, que se hace especialmente patente en el em-

QUIZÁ EN EL MUNDO LO QUE NECESITEMOS AHORA MISMO SEA GENTE CON LA MISMA PASIÓN QUE TUVO GAUSS.
QUIEN SABE SI EL PRÓXIMO PUEDES SER TU..
50

FIG. 1. Página 50 de la obra. Imagen reproducida con permiso

pleo de los denominados textos diegéticos; es decir, «aquellos documentos escritos que se pueden observar dentro de la propia ficción en un ejercicio metalépsico nada desdeñable como recurso comicográfico».[3]

PERO, PROFESOR GAUSS...
¿SÍ, LUDWIG?
EL PROFESOR WEBER SE ENCUENTRA EN SU LABORATORIO EN LA UNIVERSIDAD...
CORRECTO. ¿Y CUÁL ES EL PROBLEMA?
¡QUE SE ENCUENTRA A MÁS DE 1200 METROS DE ESTE OBSERVATORIO!
JEJE, QUERIDO LUDWIG. DEBE USTED CONFIAR EN EL PODER DE LA CIENCIA.

FIG. 2. Viñetas de la página 42 de la obra. Imagen reproducida con permiso.

Me refiero, en concreto, a la rotulación a mano, a partir del original, de una anotación de Gauss en su diario (p. 21), a muestras reales de la correspondencia que el matemático mantenía con sus colegas (p. 33) (FIG. 3), a la adaptación para los destinatarios del cómic de una carta que Gauss envió a su amigo el matemático húngaro Farkas Bolyai (p. 36) y a la reproducción de unas páginas del tratado matemático y geométrico de Euclides, conocido como «geometría euclidiana» (p. 38). Textos, en definitiva, que no solo dotan a la publicación de un nada desdeñable marco referencial histórico, físico y hasta emocional, como apuntaría Beares,[4] sino que constituyen un claro reflejo de la sesuda labor de documentación por parte de sus autores.

La segunda sección, «Ejercicios matemáticos», invita al lector a través de sus cuatro páginas a poner en práctica algunos de los problemas abordados y resueltos por Gauss a lo largo del cómic, tales como los relativos a los conocidos como «números triangulares» y la fórmula de la suma aritmética de números enteros.

La publicación concluye con las tres páginas que componen la sección «¿Sabías que…?», la cual recoge un buen número de anécdotas sobre los personajes del cómic, sucesos muy curiosos que, en definitiva, dejan un estupendo sabor de boca al tiempo que estimulan a indagar más sobre la vida y los logros del príncipe de los matemáticos.

Se trata, pues, de una obra de sumo interés no solo por cuanto da a conocer entre los más jóvenes la figura de este célebre matemático de manera asequible, particularmente atractiva y hasta entretenida, sino también por constituir un material muy apropiado para su uso en la educación formal, en concreto en primero y segundo de la ESO. Teniendo en cuenta

[3] Beares, O. «La grafía en la historieta: modos, lugares y estéticas», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 2 (abril de 2014), pp. 31-52. Disponible en http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/La_grafia_en_la_historieta_2_cuco2.pdf

[4] *Ibid.*, p. 43.

la poca simpatía que las materias científicas —especialmente las «mates»— provocan entre los jóvenes, quienes las perciben como áridas o aburridas, los docentes deberían aprovechar la atracción que suelen ejercer los cómics sobre el alumnado para despertar su interés, estimular su estudio y trabajar determinados contenidos relativos a la Matemática. *Gauss, el príncipe de los matemáticos* deviene, sin el menor género de duda, una herramienta idónea para la consecución de tales fines.

EN EL TIEMPO LIBRE QUE ME DEJABAN LAS CLASES, CONTINUABA INFATIGABLE MIS INVESTIGACIONES.
LAS RELACIONES CON MIS COLEGAS FUERON SIEMPRE CORDIALES. LOS MATEMÁTICOS DE MI ÉPOCA, DE ALEMANIA Y DE TODA EUROPA, PARECÍAN ADMIRAR MI TRABAJO SIN RESERVAS.
33

FIG. 3. Página 33 de la obra.
Imagen reproducida con permiso.

¡Los inventos de Arquímedes! es el próximo volumen que los creadores de *Gauss* anuncian al final del cómic, que, a buen seguro y como su antecesor, hará las delicias de más de un interesado en este medio, ya sea para su uso en la educación formal, ya para deleite propio.

Agradecimientos

Deseo expresar mi agradecimiento a Santi Selvi y Zarzo. Sin la colaboración de los autores del cómic aquí reseñado, quienes con infinita paciencia han respondido a cuantas preguntas les he formulado, esta recensión habría quedado, con toda seguridad, coja.

Blanca Mayor Serrano

Blanca Mayor Serrano (Jaén, 1966). Doctora en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada y Máster en Terminología por la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona). Autora del libro El cómic como recurso didáctico en los estudios de Medicina. Manual con ejercicios *(Fundación Dr. Antonio Esteve, 2016). En la actualidad coordina tres proyectos relacionados con el cómic de ciencia en los que además colabora como coautora. Es miembro del consejo editorial de* Panace@ (Revista de Medicina, Lenguaje y Traducción).

La legislación sobre historieta en España
(desde sus orígenes hasta la actualidad)

Ignacio Fernández Sarasola

Asociación Cultural Tebeosfera, 2017

Hasta hace algunos años, a la hora de profundizar en la historia de las leyes que regulaban y regulan el cómic en España, había existido un vacío bibliográfico. Dicho espacio ha desaparecido con la publicación de *La legislación sobre historieta en España*, un título que ha marcado un antes y un después en el estudio del mundo de las viñetas. En 2017, su autor, Ignacio Fernández Sarasola, ha añadido una serie de notas en el volumen que han llevado a la publicación de una nueva edición por parte de la Asociación Cultural Tebeosfera. En sus páginas, la censura, la manipulación de personajes célebres o el nivel de las páginas utilizadas para la impresión son temas que están unidos a la legislación. La obra aclara todas estas circunstancias que, hasta ahora, no se habían trabajado o no con el nivel con el que lo ha hecho este investigador y profesor de Derecho Constitucional de la Universidad de Oviedo.

Sumergirnos en el camino de la legislación es también profundizar en el apasionante viaje de la historia y la historieta en España. La primera parada es su prehistoria jurídica, cuyo objeto de regulación fueron las primeras revistas satíricas de mitad del XIX. Con el paso del tiempo, nuevas normativas han ido implantándose hasta la actualidad, donde el secuestro editorial continúa existiendo. Fernández Sarasola analiza cada una de estas fases desde diversas perspectivas.

> El análisis de las normas que han regulado y regulan el imaginativo mundo de los cómics abarca asuntos capitales para el derecho, tales como las libertades de expresión, prensa y creación artística, los derechos de los menores de edad, la potestad sancionadora de las administraciones públicas, el régimen histórico de la censura, la responsabilidad penal de los ciudadanos o el valor jurídico de la moral pública (p. 10).

Todos estos aspectos se conjugan cuando Fernández Sarasola considera el cómic como un poderoso vehículo para la transmisión de ideas. Así se explica que diferentes colectivos e

ideologías hayan utilizado el medio de la historieta para expresar sus ideas, dogmatizar, satirizar o adoctrinar. Los ejemplos que pone el autor son, por ejemplo, los de publicaciones como *Clarín* o la *Selección aventurero* durante la Guerra Civil que asoló España de 1936 a 1939. Ya fuese en plena lucha o en su posguerra, la propaganda fascista era habitual en estos cómics que mostraban posturas como unirse para defender la patria bajo el bando sublevado.

El análisis que hace a las leyes y la censura durante el franquismo es importante para Fernández Sarasola, que demuestra cómo la dictadura no prestó excesiva atención al medio. Sería a mediados de los cincuenta cuando comenzó a favorecer las publicaciones afines mediante subvenciones para el papel en el que se imprimían. Además, será en este periodo cuando temas como la cristiandad o episodios nacionales como la Reconquista se verán reivindicados en estas historietas que lograban llegar a todos los públicos. Dos de estos casos son *El Capitán Trueno* o *El Jabato*. En sus inicios, a publicaciones españolas como *El Guerrero del Antifaz* se les permitía mostrar la violencia sin tapujos hasta que, en los sesenta, las reediciones de estos personajes sufrirían modificaciones para evitar todo aquello que no congeniase con el régimen. Este no tardaría en llevar a cabo una edulcoración de la realidad en los argumentos de las historietas.

> Toda la fascinación y el humor de las historietas también quedarían limitados por las restantes «orientaciones»: la violencia tenía que ser reemplazada por la virtud, el amor, el entendimiento o la convivencia social; los engaños y la fuerza debían sustituirse por historias en las que triunfase siempre la virtud y la bondad, el sexo solo podría tratarse de forma «sobrenatural» [sic]; el terror apenas podía administrarse en pequeñas dosis y sin que condujese a situaciones de fatalismo; la fantasía debía ser verosímil; el humor no debía contener ironía; el amor a la patria debía potenciarse, y lo mismo el principio de autoridad, ante el que solo cabía «la rebeldía noble». Adiós, pues, a la ciencia ficción, a los superhéroes, a las aventuras de detectives, el humor ácido y a los relatos de miedo (p. 112).

Dichos retoques no solo serían ejercidos a nivel de trama, sino también en la dimensión formal. Es aquí donde surgen manipulaciones que se hicieron de personajes estadounidenses. El fin de estos cambios era ocultar su nacionalidad. De ahí que Superman, en España, se convirtiese en Ciclón, Mandrake fuera Merlín el Mago Moderno, el Goofy de Disney se llamase el Perro Carnabón o que a Shazam lo rebautizasen como el Capitán Maravillas. Más tarde (y aunque el género de los superhéroes no fue el predilecto del público), harían acto de presencia creaciones patrias como contrapartidas de los superhéroes clásicos estadounidenses: el Duende o el Capitán Sol serían dos muestras de ello.

Si en Estados Unidos las ideas del psiquiatra Fredric Wertham y *La seducción del inocente* de 1954 crearon un clima de hostilidad hacia los cómics que llevó a la autorregulación de las editoriales por medio del *Comic Code*, en España la censura de la Ley de Prensa de 1966 modificaría sin tapujos las viñetas de obras venidas de otros países para convertirlas en la versión que se estimaba oportuna por las autoridades. Pero ¿causaban estos cómics la delincuencia juvenil de la que se acusaba al medio en Estados Unidos? No, la respuesta franquista es distinta.

> [En España] tampoco se hicieron demasiadas referencias al posible efecto que los cómics pudieran tener en conductas delictuales. Cuando se mencionaba ese problema era básicamente para referirse a lo que ocurría en Estados Unidos, pero no en España. La dictadura no podía reconocer la existencia de la delincuencia juvenil y, de resultas, su conexión con los cómics tampoco resultaba posible (p. 160).

Las obras nacionales como *Zipi y Zape* tampoco escaparían de la legislación franquista. Los gemelos de José Escobar sufrirían también el zarpazo de la censura; el motivo sería cómo los hijos faltaban el respeto a su padre. Lo mismo sucedería con *Carpanta*, mal visto por pasar hambre en una España donde, según la maquinaria propagandística, no se pasaba hambre. Escobar, autor de ambas series, llegaría incluso a cerrar otra de ellas, *Doña Tula, suegra*, antes de sufrir más presiones de los censores.

Toda esta sobreprotección contrasta con los últimos años del régimen, cuando el autor analiza la década de los setenta, la época del «destape». Es entonces cuando la censura decrece y muchísimos autores se suman a la moda de las historietas eróticas, con desnudos más que explícitos y temáticas que, hasta entonces, no aparecían en los cómics. En medio de este terreno, las disputas sobre si la historieta era una herramienta para la educación o un mero divertimiento quedan en un segundo plano. Es el tiempo de mostrar lo que no se ha podido ver, aunque todavía se secuestrarían temporalmente títulos como la revista *Star*, dedicada al cómic *underground*.

A partir de este punto, Fernández Sarasola también aborda la transición española (de 1975 a 1978), pasando por todas las leyes autonómicas y sus pequeñas o grandes diferencias, por ejemplo, sobre la «incitación a la violencia», que se podía penalizar de distinto modo según la comunidad.

Sin embargo, incluso con la llegada de la democracia y la Constitución de 1978, el cómic ha sufrido el secuestro editorial. En 1985, el cómic *Seiscientas Centrax*, patrocinado por el ayuntamiento de Zaragoza, fue retenido por considerarse que hacía apología de la pornografía, las drogas y el suicidio. También célebre es la publicación y retirada en la España de los noventa de la paródica *Hitler=SS* de Gourio, Vuillemin y Gondot, la cual se consideró que glorificaba el nazismo y levantó el debate sobre los límites de la libertad de expresión; hoy, esta obra continúa prohibida en España.

Más recientemente, en 2007, tuvo lugar el polémico caso de la portada de *El Jueves* donde aparecía caricaturizado el por entonces príncipe Felipe y su esposa practicando sexo; dicha publicación fue secuestrada por considerar que cometía injurias a la Corona.

Estos sucesos nos obligan a reflexionar sobre el interesante panorama abierto por el autor de este volumen a la hora de investigar la historieta y la legislación. Ya sea desde las primeras tentativas de control del XIX, a las medidas de control de la República, la dictadura y la democracia, la historieta siempre ha ocupado un espacio en nuestra sociedad y en sus normas jurídicas. Actualmente, parece que la ley sigue temiendo al cómic y el valor de las ideas que se transmiten a través de ellos, pero ¿cuál es el límite?

> Queda claro que con todas estas prohibiciones específicas se pretende tutelar el orden público constituido por los derechos fundamentales, con particular atención al derecho a la integridad física y el principio de igualdad. El problema reside en el loable fin de proteger los derechos y libertades públicas puede generar situaciones esperpénticas en las que resulte vulnerado otro derecho fundamental, como la libertad de expresión y creación artística. Piénsese, por ejemplo, en la voluptuosa representación que muchos cómics estadounidenses hacen de la mujer, o la reedición de obras de los años cincuenta, en que las féminas aparecían asumiendo roles y actitudes que hoy consideraríamos claramente como discriminatorias. Pues bien: una aplicación estricta de la legislación autonómica podría impedir la venta de tales productos a menores de edad (p. 210).

Profusamente anotado por su autor e ilustrado con ejemplos de la censura, *La legislación sobre historieta en España (desde sus orígenes hasta la actualidad)* es un excelente trabajo que supone mirar atrás y examinar las leyes sobre cómic, lo que nos hace pensar en el célebre refrán: «de aquellos polvos vienen estos lodos» y bien puede ser que no hayamos escapado del lodazal de la censura, pese a los avances judiciales.

Carlos Javier Eguren Hernández

Carlos Eguren es graduado en Periodismo (Universidad de La Laguna, 2013). Posee dos másteres vinculados al cine: Máster en Dirección y Producción en Cine Digital (Universidad de La Laguna, 2014) y el Máster en Guion Cinematográfico (Universidad de la Laguna, 2016) y un máster vinculado a la Formación del Profesorado en Lengua Castellana y Literatura (Universidad de La Laguna, 2017). Es investigador de cine, literatura, periodismo y otras formas comunicativas y artísticas como el cómic.

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Esther Almarcha, Jose Antonio Alonso Barrueco, Luis Miguel Álvarez, Ángel Luis Arjona Márquez, Ricardo Baptista, Roberto Carlos Barata, Roberto Bartual, Miquel Bermello Isusi, Brad Books, Enrique Bordes, Marina Borrás Ferrá, Bort, Xulio Carballo, Isabel Casado, Marc Charles, Miguel Cruz Montalbán, Colli, Xavier Dapena, Cristina Durán / Miguel Á. Giner Bou, David Fernández, David F. de Arriba, David Figarola Pámpano, Pepe Gálvez, Alberto García Marcos, Fran García, Mai García, Mar García, Jesús Gisbert, Óscar Gual Boronat, ilpierino, Ana Infantes (ClarisseBradbury), Jon Juárez, Javi Krug, Juan José Mañanes, Eduardo Maroño, Elena Masarah Revuelta, Sheila Mateos y Jorge Martínez, Diego Matos Agudo, mbaeta, Jorge Luis Mora Serrano, Pau Moratalla Castro, Morirse en Bilbao, Martín M. Muntaner, F. Naranjo, Fernando Nuño Villar, Ferran Padilla, Lluïsa Pardo, Domingo Alberto Pérez Fernández, Álvaro Pons, POW! Comics, José Quintanar, Juanjo Raíces, Enrique del Rey Cabero, Belén Rodríguez López, David Rodríguez Mosteiro, Kiko Saez de Adana, José Andrés Santiago Iglesias, Koldo Sebastián, Jose A. Serrano, Alex Serrano, soritabu, srcilantro, Tranquilinho, Jaume Tugores, UNICÓMIC-Aula de Cómic, Ruben Varillas, Daniel M. Vega, viopio, Wash Cómics

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 10, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2018 (junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual

Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.